NT$80元 HK$30元
A 12.00
軟體世界
軟體世界總裁專訪
超人戰紀作者專訪
太平洋空戰英雄—野貓發威
邪神傳說修改篇
風雲霸主食物修改法
大海戰新手上機篇
鐵路A計劃初級心得篇
創世紀7—美德試煉場完全攻略
克萊恩黑暗之后完全攻略(上)
魔戒少年II—雙塔記完全攻略(上)
黑暗之蠱・麻雀俄羅斯
巫術七代・魔法門外傳
爆笑出擊・夏季運動會
鬼屋魔影・名流高爾夫386
築城大師II 王位爭奪戰
現代模擬系列：大海戰
國際網路Internet巡禮
畫面狩獵者—秀圖函式庫應用篇
47

亞洲電腦

先進機種，全新功能

High-performance Notebook
Is Today's choice

盡在亞洲

NOTEBOOK

率先推出 486

高功能系列

讓您

更勝一籌！

團體訂購另優惠專案
並可提供相關系列軟體工具
（工商企業管理、個人寶典、
學生寶典、業務高手）
可派專人免費展示及說明
洽詢熱線：07-3848088 轉 232、227
企劃處

好　運　連　連

在編輯本期的時候，由於必須趕著年前進廠印刷，所以裡裡外外大家忙成一團，好不熱鬧！也為年前的氣氛多增添一分喜氣，迎接春節的到來。

對上班族而言，最關心的莫過於年終獎金。而對許多學生而言，收到豐碩的壓歲錢是最開心的事了，滿滿的荷包如何運用可是一門學問，精挑細選心目中的遊戲及順利將寶貝電腦升級，恐怕是各位讀者最關心的事吧！

本期專程為各位讀者專訪智冠科技，也就是軟體世界的總裁－－王俊博先生。在訪談內容中，王總裁道出了軟體世界的創始經過、公司經營的理念、代理權取得的經過……等等，內容精采，保證獨家報導，也為各位讀者揭開軟體世界神秘的面紗。不過由於內容豐富，無法一期刊完，另一部分必須留待下期披露，還望讀者見諒。

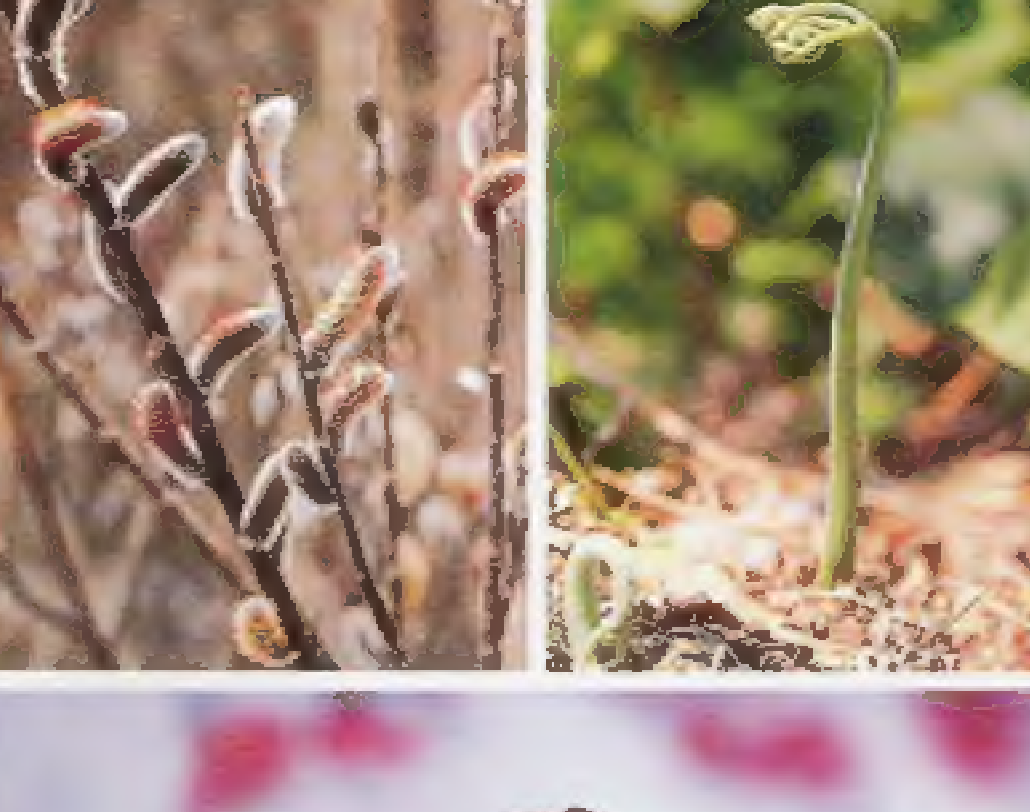
遊戲競爭得越厲害，配備要求自然也更高，自然在升級時也要更加小心，以免勞民傷財。所以在升級時，最好能夠多請教一些老鳥，有熟悉的電腦公司的話，也能為您省下不少的錢，也免了奔波的勞苦。本期的問題診療室提供了一些配備的價位供各位讀者參考，本社也會盡量提供升級時需具備的常識，幫各位讀者補習。在下期將會有很受用的文章，可千萬別錯過了！

過完年，學生也差不多快開學了，Game要玩，書也要讀。在此祝各位莘莘學子學業順利；祝士農工商財源廣進；恭祝各位新年新氣象，好運連連！

軟體世界雜誌社　鞠躬

發行人兼社長／王[illegible]
總編輯／[illegible]
主編／[illegible]
編輯／[illegible]
美術主編／[illegible]
美術編輯／[illegible]
編輯支援／[illegible]
美術支援／[illegible]
特約作家／[illegible]
法律顧問／[illegible]
社址／高雄市三民區民族路63號
郵政信箱／高雄郵政28-14號
服務電話／07-[illegible]

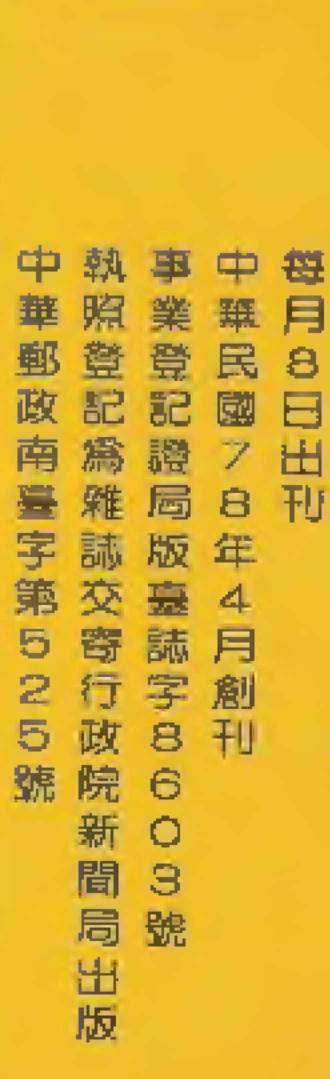
軟體世界

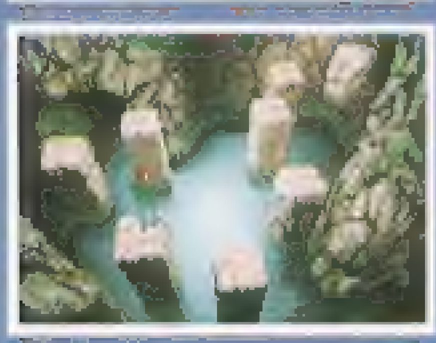


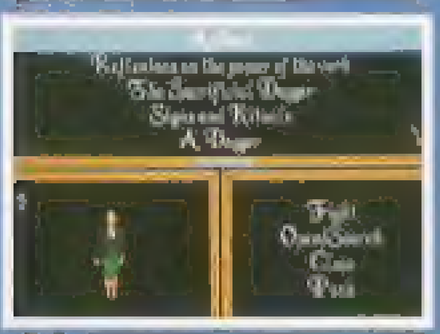
〔目錄〕

1993 2

每月8日出刊
中華民國78年4月創刊
事業登記證局版臺誌字8603號
執照登記為雜誌交寄行政院新聞局出版
中華郵政南臺字第525號







漫漫長夜，你寂寞嗎？這裡有個好地方，是消磨夜晚時光的好去處，不是PUB、KTV，而是一幢充滿鬼怪妖魔的老宅鬼屋，怕嗎？別拍著胸脯假裝大膽，只怕你進得來，出不去喲！

一位出名的畫家在老宅裡自殺，沒有留下任何遺言，只剩那幢一到晚上就傳出恐怖叫聲的老宅及一堆疑點，沒有人敢接近那裡，只有兩位"好膽"的人，自動上門。

艾蜜莉·哈佐德，畫家的姪女，她抱著一份懷疑，來一探叔叔的死因。

愛德華·卡賓，私家偵探，受人委託來查探屋中的古董。

老宅的建築十分奇特，有樓上、樓下、閣樓、地下室，有數不清的陷阱、地窖、儲藏室，還有隱藏在牆壁、障礙物後的暗道、秘門。所有的場景及物品都以3D立體方式呈現，你可以挑選幾何形狀，但卻酷似真人的男性或女性為主角來進行遊戲，而隨著人物移動，觀看角度也一直多方面的轉變，有大正面、側面、由上往下等許多視角，且即時發展的動作及畫面轉換皆十分流暢。

踏在吱吱嘎嘎的地板上，打開幾百年沒上油的房門，你不但心悸於那種鬼屋專屬的聲音，還要預備應付門後不同的、保證死得夠徹底的僵屍、兇獸、獨腳鬼船長、幽靈與許多叫不出名的鬼怪。你除了能逃跑，還能徒手打敗怪物或使用來福槍、寶劍、匕首等武器砍得怪物血濺七步（當然你自己也可能被K得很慘）。

遊戲的操作十分容易，使用鍵盤，只要幾個按鍵就可以，除了攻擊，還能下達開啓、搜索、關上、推、使用、吃喝等指令。

剛開始，你只是個一時血氣方剛的闖入者，並不知道到底能在屋內發現什麼？你必須找到許多書籍、筆記或特殊物品，才能慢慢知道自己要做什麼？用什麼特殊方式解開某個房間的秘密？某個地道在哪？或讓某隻老是打不死的怪獸消失。

改編自著名奇幻小說大師LOVECRAFT的作品，這個結合動作與冒險情節的遊戲，不但推陳出新，而且貨真價實有料，當你進入這鬼屋，下場就只有死在裡面或活著出來兩種，到底最後會遭遇到什麼強敵呢？別問我吧！我還沒鼓足勇氣進去哩！

INFOGRAMES

記憶體：640K　音　效：魔奇音效卡／聲霸卡　操　作：鍵盤　售　價：420元

第三屆金磁片獎智育動作類得獎作品

限制級

麻雀俄羅斯

當中國的千年國粹 遇上了俄羅斯的瘋狂方塊……

機　種：IBM PC AT
磁碟機：軟碟使用者需配合1.2M磁碟機
記憶體：640K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤
音　效：魔奇音效卡
售　價：270元

螢幕上掉下的是筒子、索子、萬子、風牌等麻將形狀的方塊，你要把它們組成三張或順子，拿一付"聽狗胡牌"的麻將牌型，在3000秒的時間內贏完每一關的積分，就能過關，看到一張限制級中的限制級之美女圖！

不難吧？只要抓住竅門，就能享受雙倍式的樂趣！現在就請各位喜好傳統也熱衷革新的有心人，上機一試吧！

- 首度合併麻將及俄羅斯方塊規則的智育遊戲，接受一心二用的挑戰。
- 程式隨機設定九蓮寶燈、一條龍等大牌型，刺激玩者大膽做牌，如有當關牌型，二話不說，馬上過關。
- 累積神秘 Power，可出現清老頭、大三元、大四喜等特殊牌型或加時間、？？？（運氣）等等之秘技。
- 過關後有限時加 Power 的 Bonus 功能，快手選出一付可以胡的牌型，就加 Power 積分。
- 「魔牌」是什麼？此牌為"特殊救星"，可當任一張牌，幫助組成順子或三張、四張、五同牌、六同牌、七對連莊、、滿珍珠等多張一起的牌型。奇怪吧？
- PC上開放最露的鮮點！多位運動型健美女郎請你趕快過關，來解啊！

你將看到棋子活生生地"動"起來！

玩具兵棋

玩者與對手都設定一定的人數，在棋盤上移動及各種不同的動作，走棋的方式、步數全無限制，而棋子也可選擇中世紀、世界大戰及現代三種時期，指揮不同兵種、武器力拼敵人，你來我往一番。

例如：你可以體會到中世紀時，以徒手攻擊、射手或投石器的傳統作戰方式；也能在世界大戰篇享受機關槍轟擊及坦克車、加農砲的威力；而在現代篇，敵人會在戰場上消聲匿跡。你必須以先進的雷達設備尋覓敵蹤，或以潛行悄悄摸到敵方基地，以飛機、飛彈等先進武器給敵人致命一擊。你會訝異，這看似無奇的幾何形棋子，明明如西洋棋、象棋般，但在緊要關頭竟幻化成人形，做起防禦、打呼休息、鼓舞士氣、摧毀、掩護、搜索、巡邏、暗殺、發射、追蹤等動作來了……另外，你還能爲自己設定棋盤狀況、戰士安排及電腦對手等各種不同而有趣的情節，讓遊戲進行不會單調乏味。

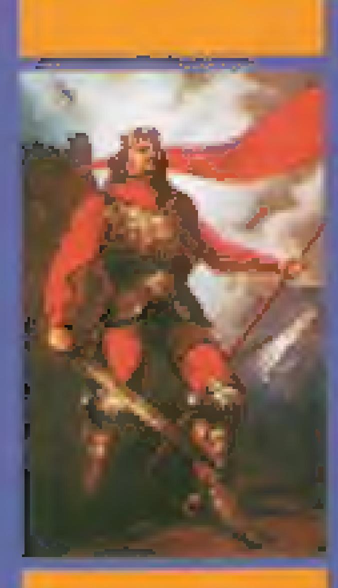
擒獲對方國王或佔領對方基地，是遊戲最終目的。在棋盤上可變換立體、平面，或以透視、俯瞰等角度作戰，還有提供敵我雙方資訊的畫面，放大局部畫面的功能可讓你詳細查看某部分戰情。

能選擇與電腦對抗，兩人在同一台電腦玩或連線。

機　種：IBM PC AT（需硬碟，286或以上機種，若使用SVGA需2M RAM）
磁碟機：需一台1.2M磁碟機
記憶體：640K ~ 2048K RAM
顯　示：VGA／SVGA
操　作：鍵盤／滑鼠
音　效：魔奇音效卡／聲霸卡
售　價：300元

築城大師 II

王位爭奪戰



時間在西元 1312 年，地點位於一塊仿 14 世紀法國的土地，統治這塊大地的國王剛剛駕崩，各霸一方的野心家正蠢蠢欲動，每個人都想成爲下一位統治者。混亂的中世紀戰國時代於焉展開……

從 5 名競爭者挑出一位，代表你角逐這場爭奪戰，其他四名及教宗，就由電腦扮演。你的目的是要在政治、軍事、外交上取得均衡及優勢，這中間包括了許多瑣碎的事、阻礙，而你也必須不斷尋求最快、最有利的各種途徑，以完成每一項工作。

首先，發展經濟，在這塊分成 36 個區域的土地上，每一處都將隨機出現金礦、穀物、林產等資源，你必須善用本身擁有的資產，再積極向外蒐集商品。而內政上的工作除了糧食收獲、煉黃金、砍樹木，還能從事驚險的黑市商品交易及建築城堡。尤其在築城堡方面，更是集察敵方位，穩固領地、防止人民暴動等因素的一項策略及藝術。城牆、城樓、城門、城塔的設計，皆需仰賴你獨特的眼光。軍事方面，召募步兵、弓箭手、騎士等武裝部隊，建造弩砲，投石器等武器，用當時僅有但卻威力驚人的工具，或圍攻的城堡。

另外，還能派出破壞份子，到你頑固的死對頭領地騷擾一番，破壞糧食供應或慫恿其軍隊逃亡。與敵軍的正面衝突會即時出現在畫面上，地形影響增添了每一場戰役的困難度與突發狀況，使得不論原野

戰鬥或城堡攻防戰都得小心翼翼。外交方面，得留意其他野心家是否悄悄進行著對你不利的陰謀，派出間諜是必要的。交個盟友通通商也不錯。想盡辦法讓人民快樂，擺平教宗的獅子等雜七雜八的事，都是你一人所需承擔的。

中的雄偉城堡，

打下心中的理想江山

SUMMER CHALLENGE
夏季運動會
獨特的「運動員」視角
運動場就在你眼前！！

POLICE QUEST
強片預告
色
與您見面
體會 名警察
的執勤故事
與罪犯鬥智鬥
力周旋到底
"Police Quest slapped th
handcuffs on my attentio
and kept me prisoner for
week of engrossing
entertainment."
Questbusters
SIERRA

雀之拳

如何能

輕易取不成對

更具益智性

Test Drive
Ten of the Best
人車一體

MEGA LO MANIA
強片預告
UBI SOFT
Entertainment Software
Sensible
SOFTWARE

中文化正在猛烈趕工中　請期待
魔界召喚
無論運氣是順是背
THE SUMMONING
Summoning The irresistible call of magic, mystery, fun and fantasy!

BIRDS OF PREY

BY ARGONAUT SOFTWARE

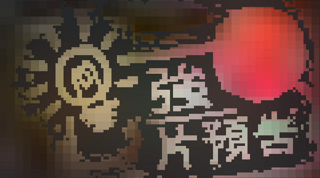
傲空神鷹

IBM

ELECTRONIC ARTS

40架世界聞名的軍機將專聘你擔任飛行駕駛！

美國、歐洲、蘇聯各大超級強國的飛機都操縱在你的手中。



大海戰

1939～1943北大西洋篇

西元 1939 年，北西洋上……

英國正努力以其厚實的海上武力護衛著運輸船艦及其海域，

並不時注意著德軍的動靜

而另一方面，

德軍也預備孤注一擲，以襲擊來，向英軍封鎖區域挺進！

誰能真正嚇阻對方呢？

英國能成功守住其海上優勢？

德國能否從困境中取得勝利？

一個滿足視聽雙重感覺的海戰模擬遊戲

SSL

強片預告
吞食天地Ⅱ

[illegible]一段時日的征戰後，您是否已經粉碎守護者的陰謀？如果您認爲創世紀7如此就結束了的話，那您就大錯特錯了！[illegible]看了以下的介紹，您就會後悔沒有買創世紀7攻略單行本，[illegible]這本特別篇的內容包含……還是請客倌自己看吧！

一 支線任務攻略

1. 客串紅娘與萬惡的蛇毒

爲了追查集後的大毒梟，聖者展開掃毒行動，同時蛇毒可怕的後遺症也正蔓延中……

2. 紅塵Britain

一場複雜的三角戀愛，面對愛情與麵包的抉擇，沒有戀愛經驗的聖者如何來仲裁呢？

3. 聖者的愛情故事

意外的邂逅與一見鍾情，讓聖者陷入似曾相識的情懷……

4. 造船「大師」Owen

Minoc 接二連三的船難究竟是老天的捉弄，還是「大師」的傑作？

5. Jhelom 冒險日誌

是誰假冒聖者白吃白喝、招搖撞騙？看聖者如何揭穿冒牌貨的陰謀。

6. 人類與魔怪的激烈衝突

由於歧視、貪婪及欺騙，人與魔怪的種族衝突也進入倒數計時中……

7. 失戀的Zelda

落花有意但奈何流水無情，聖者居中牽紅線會成功嗎？

8. 失落的項鍊

條失落的項鍊造成一段感情的破裂，聖者能找回信物使他們破鏡重圓嗎？

9. 兄弟復合

義結金蘭的朋友爲何反目成仇？友誼會倒行逆施又一章。

10. Serpent's Hold 冒險日誌

Lord British 的雕像遭人損毀，究竟誰是惡意破壞的狂徒？

二 聖者大法簡介

創世紀7的終極秘技，使聖者成爲不死之身、習得顛倒日夜、乾坤大挪移之術。

三 特殊NPC篇

組成創世紀7的超強隊伍，讓 Lord British 也加入隊伍助你一臂之力。

四 [illegible]

神兵利器的瞬間製造法，連各種罕見物品也隨手可得。

五 聖者大法法術大全

突破法力、藥草、等級的限制，讓聖者成爲大法師，可以隨時隨地的施法。

六 重要地點座標

重要地點的瞬間傳送法，免除聖者走路的勞累。

七 [illegible]

Britannia 酒店食物菜單全集，玩家精打細算、貨比三家的參考。

八 創世紀7小技巧

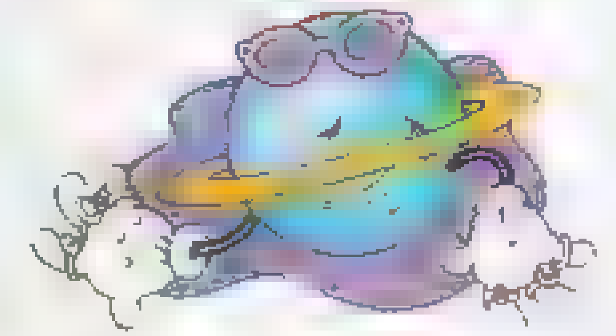
如何光明正大的拿取物品而不違背聖者美名，本篇教你偷天換日法。

附錄

創世紀7直奔終點法，使玩家以最快的方法觀賞結局畫面。

如何？夠勁吧！想要知道如何得到這本特別篇嗎？那就請張大您的眼睛，還有嘴巴。首先，請拿出創世紀7攻略本……什麼！沒有攻略本，那很抱歉！您跟特別篇無緣了。

請剪下最後一頁的印花，然後到郵局買一張40元的匯票（內含工本費、運費及郵資），匯票抬頭寫軟體世界雜誌社，並將印花及匯票一起寄到高雄郵政28-34號信箱　曹玉琴收，收到您的匯票後，我們會以最快的速度將特別篇寄到您的府上，記住！活動期限從即日起至4月28日止，錯過了，您只有含恨了！數量有限！先到先寄，晚到慢寄，沒到沒得寄喔！……來喔！好吃的粿……稿粿……菜頭粿……



1992年12月16日

～

1993年元月15日新GAME

瑪麗妹妹

Sister Mary

金碟片裝的另一佳作，這次瑪莉兄弟的「拜把」瑪麗妹妹將帶您暢遊世界各大名勝，遊戲速度也可隨意調整。還有多種新奇好用的法寶，遊戲畫面生動而有趣。

音效：P/A

顯示：V

類型：動作

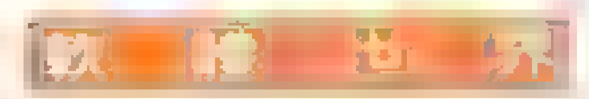
售價：270元

天下第一刀

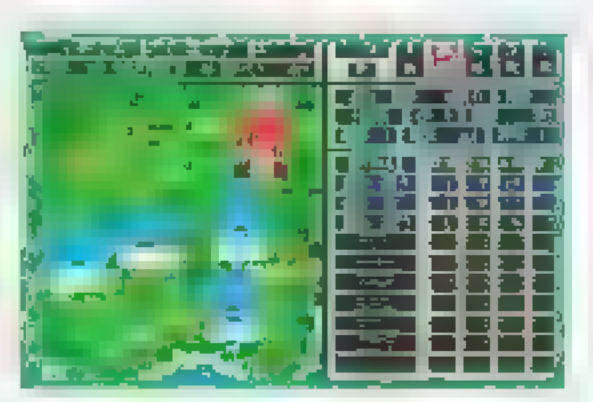
一位血氣方剛的日本武士，為了替師父報仇，橫越時空來到廿四世紀的未來世界，追擊邪惡的鬼王。動作流暢，除了戰鬥之外，並附解謎和魔法技能。你能否將武士道發揚光大，贏得這場戰呢？那就各憑本事囉！

音效：P/A/S 類型：動作

顯示：V 售價：270元



天下統一



幕府時代的日本，全國正陷入四分五裂的狀態，你能效法德川家康或豐臣秀吉的精神，發奮圖強，統一天下？除了天災人禍外，將領的個性、忠誠度和年齡對你的霸業也有很大的影響，是一套人性化的戰略遊戲。

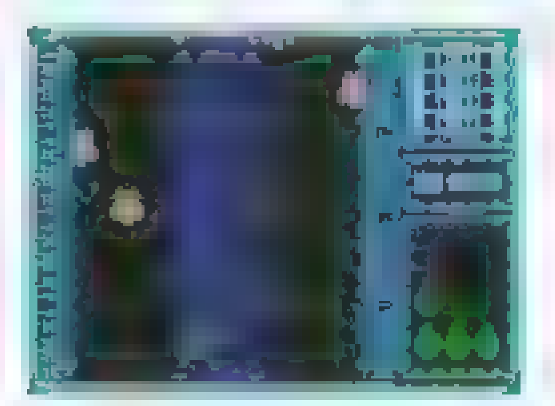
音效：P/A

顯示：V

類型：戰略

售價：450元

MH2S 雷火戰機



地球的探險船在經過迷宮星時，誤觸了該星球的自動防衛系統，遭到了外星生物無情的猛烈攻擊，雷火戰機奉命前往救援。但面對錯綜複雜的層層關卡和殺不勝殺的異形生物，你能夠順利達成任務嗎？聲光效果媲美大型電玩，完全中文化的操作介面，讓您充分享受射擊遊戲的快感。

音效：P/A 類型：動作

顯示：M/V 售價：270元

影之獄

Shadowlands

3D透視、即時戰鬥的RPG，人物造型中洋味甚濃，但卻是歐洲的遊戲公司所發行。行動、戰鬥的操作界面頗具創意與複雜度，玩家必須運用智巧來破解機關。

音效：P/A/S

顯示：E/V

類型：角色扮演

售價：260元

● 遊戲配備代號說明 ●

M：MGA

P：PC喇叭

A：AD LIB

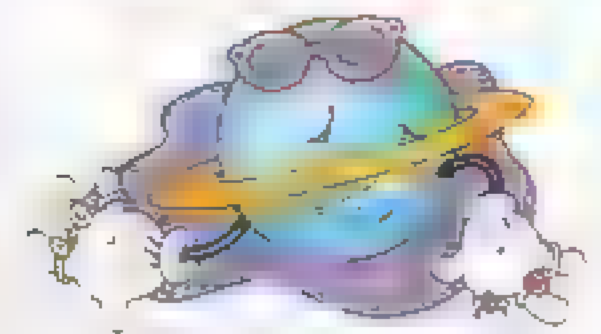
S：SOUND BLASTER／PRO

R：ROLAND

V：VGA

E：EGA

C：CGA



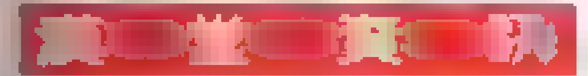
1992年12月18日
↓
1993年元月15日新GAME

大戰略V1.2資料片

Battle Commander

蠢蠢欲動的恐怖份子，不顧國際的種種譴責，意圖染指經濟大國。眼睜奇功的「腹蛇」部隊，能否徹底粉碎其赤化世界的野心呢？除了可更新原遊戲的版本外，還增加了大量採買同型武器，快速存取進度等多項功能。

音效：P/A/S　類型：戰略
顯示：E/V　售價：150元



超人戰紀

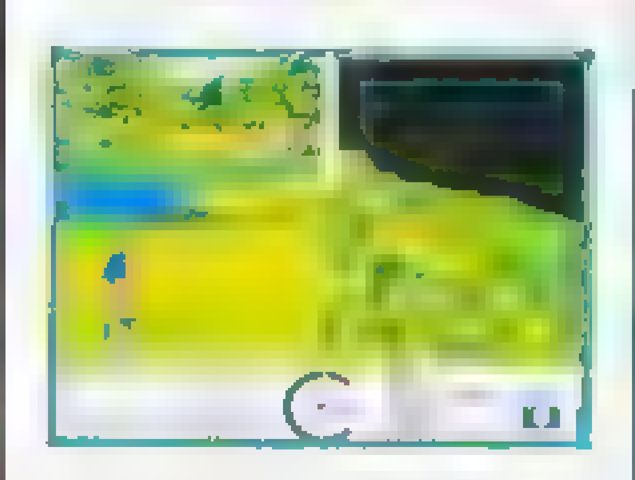
RAIG POETRY SUP

榮獲本國金磁片獎金牌獎的RPG力作。你將面對邪惡組織—再生宗教的諸般陰謀，並設法阻止其「掛羊頭賣狗肉」的陰謀。對話系統豐富且具幽默感，戰鬥畫面令人耳目一新，另有許多「特殊功能」和秘密絕招供你使用喔！

音效：A　類型：角色扮演
顯示：V　售價：420元

軟體世界

名流高爾夫386



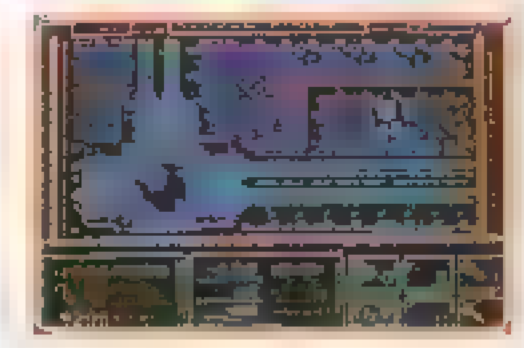
你羨慕李新商、林炳佑在綠草如茵的球場上盡情揮桿的帥勁嗎？你曾為高爾夫俱樂部天文數字的會員費而望球興嘆嗎？現在，你也可以享受「一桿進洞」的樂趣，接受眾人的喝采！細膩的Super VGA畫面，將帶領你進入最高的高爾夫天地，讓高爾夫球運動不再是「高而富」階級的專利！

音　效：P/A/S/R
記憶體：至少2M RAM
顯　示：SUPER VGA（必備）或640×400、640×480解析度256色的顯示卡
類　型：運動
售　價：500元

軟體世界

百萬金盒

Mega Box



五套精緻有趣的小品遊戲收集在百萬金盒當中，有魔球強強滾、石油大亨、浆甲動林等等，是您鬆馳神經的妙方。百萬金盒是Rainbow Arts公司為了回饋玩家所推出的獻禮，絕對物超所值。

音效：P/A
顯示：E/V
類型：動作
售價：300元

南宋英烈傳

南宋末年，由於奸相當道，加上「聯蒙滅金」的錯誤戰略運用，導致最後宋國終被蒙古併吞。民族英雄文天祥作「正氣歌」以明志，壯烈殉國……。

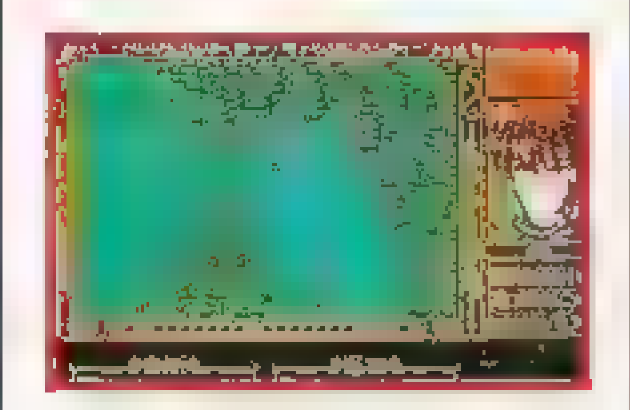
且慢！身為名將韓世忠的後裔，你將有改寫歷史的機會，你將可造訪中國八大門派，學得各項技藝，協助文天祥擊退元軍，統一中國，是一套極具中國古典風味的武俠冒險遊戲。

音效：P/A/S　類型：冒險
顯示：V　售價：350元

資策科技

1992年12月18日
至
1993年1月15日 新GAME

聖城劫



在一個神祕的地方有個神祕的梅卡王國，人民原本過著幸福安詳的生活，但由於邪惡勢力預備篡奪王位，不斷製造事端，弄得大家人心惶惶。為了正義，你必須掃蕩群魔，還給人民一個和平安樂的生活空間。

音效：P/A/S
顯示：M/V
類型：角色扮演
售價：320元

巫術七代 失落的遺地帶

WIZARDRY-CRUSADERS OF THE DARK SALANT

與創世紀系列並稱RPG兩大主流的巫術系列堂堂邁入第七代，龐大的規模、錯綜複雜的劇情、瑰麗的畫面、逼真的音效，大大的超越了以往幾代的水準，這是一套所有RPG迷絕對不能錯過的超級強GAME。

音效：A/S/R
顯示：E/V　售價：540元
類型：角色扮演

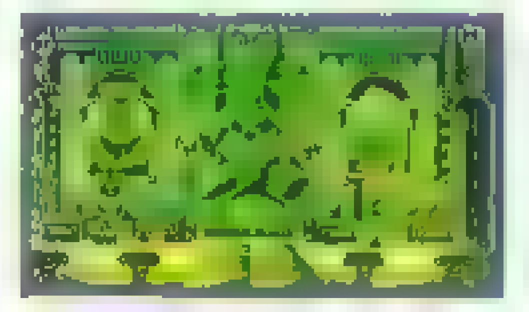
鬥戰勝佛

西元2629年，當人界因為「貪念」而引起魔界的企圖，如來佛眼見戰禍難免，要孫悟空到人界平息此劫，並在其下凡後十六年，將人魔兩界封於四界之外。於是，故事由此展開……。

音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：角色扮演
售價：420元

異形入侵

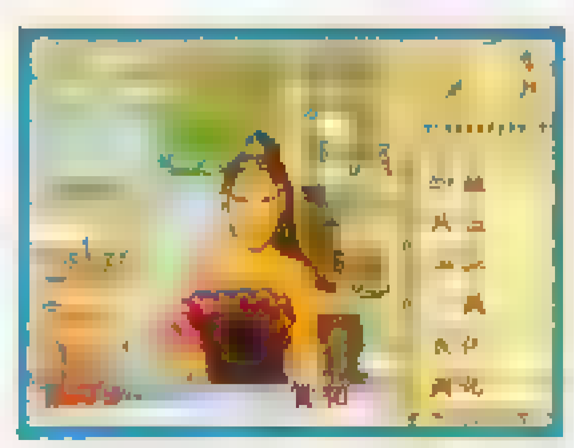
BARGON ATTACK



在遙遠的巴貢星球，有群人，運用地球人喜歡玩PC GAME的特性，正販賣一種特殊的軟體，準備用來侵略地球，只要在遊戲中消滅一個巴貢星人，便有一位巴貢星人會被傳送到地球。智勇雙全的你，必須根據各項線索，找出巴貢星人的巢穴並加以破壞，才能拯救地球。

音效：P/A/S　售價：390元
顯示：M/C/E/V　類型：智育

縱橫七海

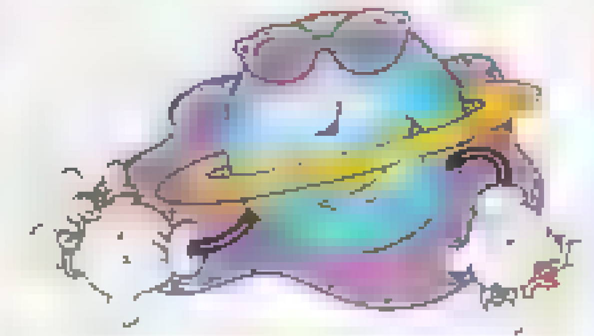


501年前，哥倫布發現了美洲新大陸；501年後，為了尋找失落的黃金寶藏，你一傳奇英雄哥「哦」布決定效法先賢，航向廣闊的海洋。於是展開了一段充滿歡樂，驚奇而刺激的冒險之旅。

音效：A/S
顯示：V
類型：策略冒險
售價：450元

● 遊戲衛星[illegible] ●

C　CGA　　V　VGA
M　MGA　　E　EGA
P　PC喇叭
A　AD LIB
S　SOUND BLASTER／PRO
R　ROLAND



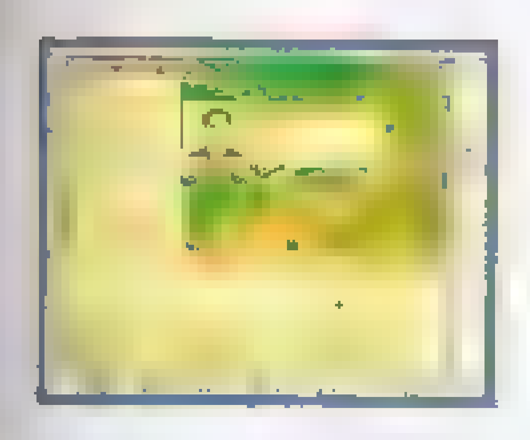
1992 12 16日
1993 15 GAME

錯體奇航
NEBULAR AND THE BIG GENDER BENDER

一個題材新穎的冒險遊戲，故事結構性強、劇情緊湊、耐玩性高，冒險方式更是多采多姿，適合各級玩家一試身手，語音方面有音效果，但音樂則略嫌單調。

音效：A/S/R 類型：冒險
顯示：V 售價：520元

鐵路A計劃
A-TRAIN



榮獲日本LOGIN雜誌票選為91年最佳模擬遊戲，並榮登日本十大暢銷排行榜暢首的A-TRAIN，以完全中文化的風貌和國內玩家見面。中文版還多了高雄市地圖，您想嚐嚐當市長的乾癮嗎？

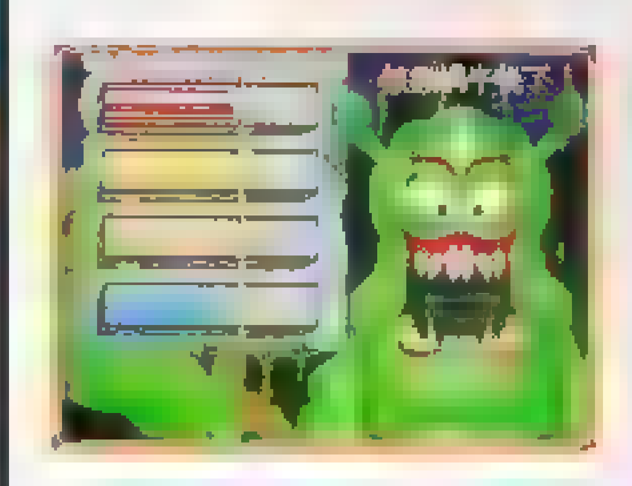
類型：策略 音效：P/A/S/R
售價：460元 顯示：M/E/V

貴族傳奇II 戰火洗佳緣

在當上王子之後，你又必須解決與豹族、辛巴尼族人間的種族糾紛。在一頭霧水的情況下，你越過時空來到一個神祕的國度，展開調查。跡象顯示有人企圖栽贓嫁禍，挑撥離間，你能揪出幕後的「藏鏡人」嗎？經驗的累積和交談的藝術對遊戲的進行有相當的影響，請妥善運用！

類型：冒險
售價：480元
音效：P/A/S/R
顯示：E/V

外星大富翁



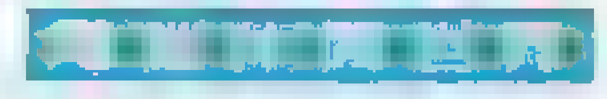
遊戲內容相當豐富，除了貿易行為外，還可進行外星探險。另有大家樂、寶石投資等，幫助你實現發財美夢。有空的話，到跳蚤市場逛逛也不錯。全中文介面，讓你操作更加方便，是您新春消遣的良伴。

音效：P/A/S 類型：益智策略
顯示：E/V 售價：350元

超級小蜜蜂
SUPER SPACE INVADERS

十二年前，"小蜜蜂"風靡了全國大街小巷，盛況空前。十二年後，加強聲光效果的超級小蜜蜂在PC上出現了。不論您是否是當年的打蜜蜂高手，本遊戲都將帶給您全新的感受。

音效：P/A
顯示：M/C/E/V
類型：動作射擊
售價：260元



軟體世界

在休閒軟體界，提起軟體世界，可是無人不知，無人不曉！可是今天又有幾個人知道軟體世界如何萌芽的，又是如何長成大樹的。本期特別爲各位讀者採訪軟體世界的大家長，也就是智冠科技的總裁—王俊博先生（以下簡稱王總），讓各位讀者在玩 Game 之餘，也能瞭解，這八年來，軟體世界是如何爲各位讀者編織出這片夢幻國度的領域。

好事可謂多磨，才剛要訪問王總，這位大忙人已經要出國了，沒辦法！只好等王總回來了。王總回來之後，結果更忙！由於截稿日期已迫在眉睫，在三催四請之後，王總總算答應了。背著一堆「機絲」來到了王總辦公室，便開始了近三個小時的訪問過程。

篳路藍縷 以啓山林

◆陳遵：軟體世界可說是休閒軟體界的老大哥了，但是我很好奇的就是，當初王總爲何會選擇走入休閒軟體這一個行業？

♡王總：凡事當然都會有一些因緣際會，不太可能對這個行業完全陌生，然後就一頭栽進去了。

當初，我們一開始就是做有關硬體方面的行業，也就是亞洲電腦。當初在經營亞洲電腦的時候，感覺到軟體跟硬體是一體的。由於對休閒軟體有一種好奇，而且感覺到這是一個蠻新鮮的東西，在消費的市場裡是一個蠻有前途的產品，青少年對這一塊休閒軟體的喜好，會比一些教學或商用的軟體來得高，接受程度會比較好，所以就選擇休閒軟體這一條路線去發展。

但是當初休閒軟體還是在萌芽的階段，我記得那時候還是 Apple Ⅱ 的時代，遊戲都是錄製在錄音帶上，內容也很簡單，雖然遊戲很簡單，但是在那個時候可說是蠻新鮮的一個東西。

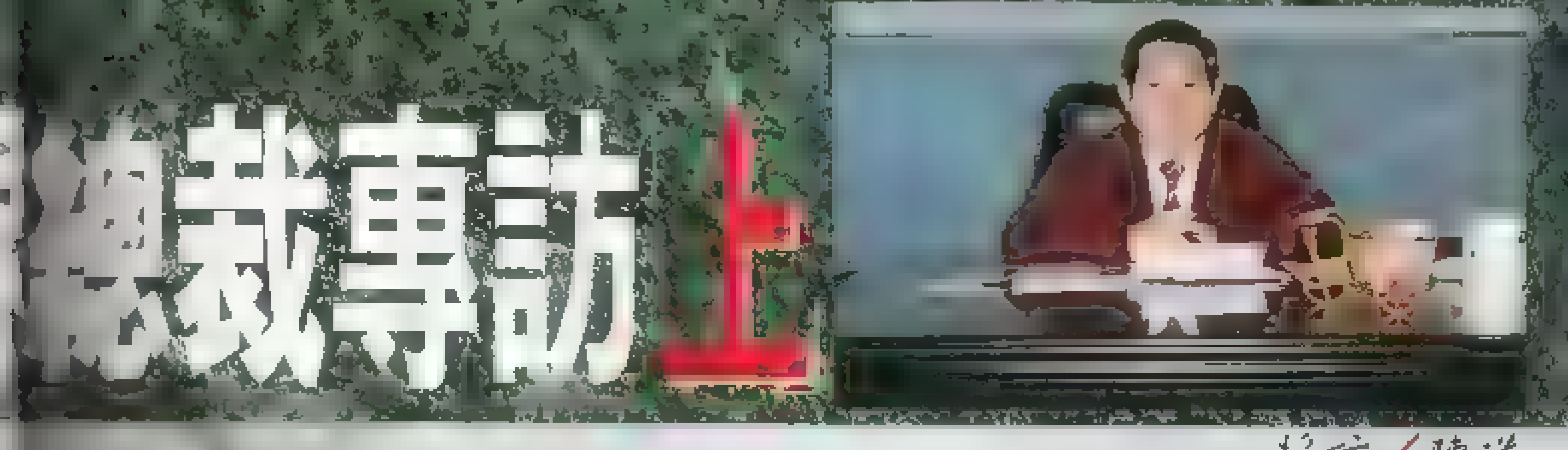
◆陳遵：想當初我在小學五年級就已經栽進去 Apple Ⅱ 的世界裡了，每到禮拜六就跑到我堂哥家裡去白玩、白吃、白住，過得不亦樂乎！到了國中的時候終於向我爸「要」了一台 Apple Ⅱ，從此以後就「嫁」給遊戲了。

♡王總：從錄音帶到磁碟片也經歷過蠻長的一段時間，但是後來看到休閒軟體的潛力越來越大，遠景越來越好，所以就全心全力的投入這個行業了。在 Apple Ⅱ 的時代，我記得有一個遊戲叫做超級運動員，那時候那個遊戲很受歡迎，但是由於是用錄音帶來輸入資料，所以遊戲的品質不是很穩定。

雖然遊戲已在生產，但是數量總是無法增加很多，可能是當初市場也比較小，再加上品質也不是很穩定，所以接受的程度沒有像現在這麼高，所以經歷了大概有 6、7 年成長的一個階段。

◆陳遵：我想有蠻多讀者是和軟體世界一起成長的，但是對於軟體世界是如何產生的？而且到達現在的規模，我想很多讀者應該都蠻有興趣的，所以是不是請王總介紹一下？

♡王總：智冠科技算是在這個休閒軟體業做得比較專業，我一直認爲專業很重要。因爲目前的社會型態，包括經



總裁專訪 上

採訪／陳道

體，很多都在轉型，就是當初你的層次不夠高，各面的能力不夠好，所以要轉型，讓它變得更專業化。

我們在生管、研發各方面非常專業化，所以智冠科技在這個休閒軟體的領域裡，從以前到現在已經七、八年，都是一直在製作Game，不去製作其他不必要的研發，這是第一點。

第二點，智冠科技在這個領域裡面，都是很認真在經營，除了在國外的代理部分之外，在國內自己研發的軟體上，也都投入了非常大的人力及財力。雖然智冠科技在代理方面也是有利潤，但是因為產品不是我們自己的，這個利潤不會永遠都會保有的。

所以在三年前，我們開始舉辦金磁片獎比賽。之所以要辦金磁片獎，就是為了要發掘國內會寫Game的人才，不管他的作品好或不好，我們就慢慢訓練，畢竟我們已經找到會寫Game 的人才，並不是想要用金磁片獎去賺錢。

當這些人才一出來，我們就開始培養，如果他能力不錯，就讓他進來公司，給他一個好的環境及條件，讓他更快速的成長。如果他已經有職業了，只是業餘在寫Game，我們就會跟他技術交流，像是劇本、腳本等，或是請他們來寫。透過這樣的交流，慢慢去收集國內的人才及資料，然後慢慢來規劃，像台北的中文軟體研究課，從以前的一、兩個人，到現在的三十幾個人，我們在大陸也成立了一個五十幾個人的工作室，在將來，我們也準備進入東南亞的市場。

至於你說智冠科技為什麼會有現在的規模，我想主要是我們並沒有轉投資，我們把在這個行業所賺的錢，一直往這個領域去投資，我們的腳步也是走的很快，大家都知道國內的市場也是競爭得非常激烈，你不一直往前跑，別人很快就追上了。

●陳道：最近有蠻多玩家在反應的，就是遊戲的價錢。軟體世界遊戲的價位，都是定在學生比較能夠負擔的價位。而國內最近幾年新生的公司，所推出的遊戲，大部分都是國人自製的遊戲，但是他們所定的價位，跟以前的比較起來，都算蠻高的，所以那些學生是不是能夠去負擔這些消費，這也是蠻大的一個問題，甚至最近有一個遊戲只有一片裝，卻賣到四百多塊，真是令人咋舌！

▽王俊：我想這個價錢的觀念，從我以前開始經營的一個理念，就是一個產品要表現它的價值，是不是一定要用高的價位才能表現出來？我想是有不同的看法。今天如果要讓這項產品的效益能夠出來，就是要讓這項產品能夠普遍化。

例如說我寫了一個很好的Game，不是只讓少數人知道我的Game這麼好，而是能讓很多人能夠知道我的Game好。假如為了表現智慧財產權或是所付出的人力、財力很大，不過，一旦把Game的價錢提高，雖然還是有人會去買，但可能就沒有那麼多人了。

相對的，我把Game的價格定在一個比較便宜的價位，自然就會有比較多人會去買了，就會有比較多人來肯定這個遊戲。就商業立場而言，生意人的目的就是要賺錢，兩個方法都可以用。用高價位讓比

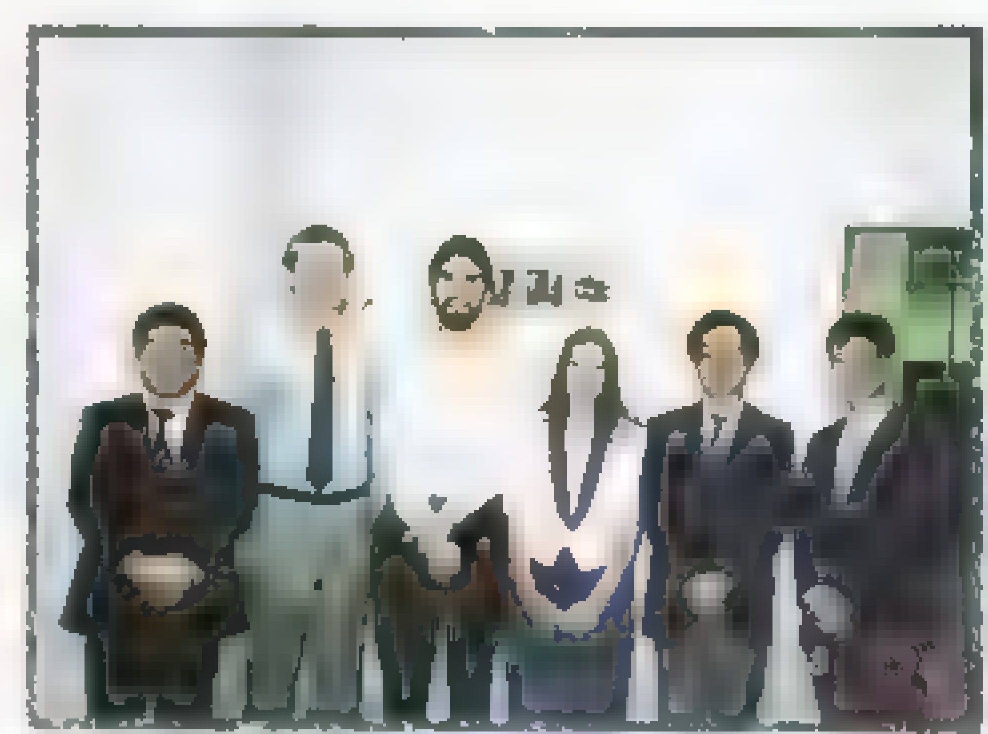
較少人去享受，也可以用中價位讓很多人去享受，甚至用低價位讓更多人去享受。而我就是比較傾向中低價位的方式來嘉惠大眾。除非我的成本已經高出收益，才會考慮調高價位，但調的方式也是會一步一步調，不會說一下子就調得很高。

◆陳建：王俊這種「獨樂樂，不如眾樂樂」的想法我非常的贊成，我想大部分的讀者也一定很贊同的。像軟體世界代理這麼多國外的遊戲，不曉得當初王俊是如何取得這麼多的代理權的？

合理價格 分享大眾

▽王俊：關於代理權的取得大概是在四、五年前，當初國內並沒有人在代理國外的遊戲，都是盜版的市場。當初我就是認為任由國內的業者這樣拷貝國外的軟體，是不是能夠長久下去？畢竟以整個市場的評估來講，這不是一個很正常的現象。別人辛辛苦苦所寫出來得遊戲，連一毛錢都不付就拷貝過來，實在是不太好。

所以我們試圖到國外一家叫SSI的公司去談，當初我們也跟很多家談，但是都沒有結果，因為他們一聽我們要付的是這麼低的權益金，他們連談都不想談。



結果當初就是SSI公司，也就是現在EA國外部的總裁史提夫，他就有點好奇，雖然付的權益金比較少，但是因為國內都是盜拷的軟體，如果說要付比較高的權益金，遊戲勢必要賣得貴，那跟國內的盜版軟體比起來的話，價錢就差距滿大的，這樣國內的玩家還是不會買正版軟體，所以也是沒什麼效果。

不如以價位比較低的正版軟體來跟盜版軟體競爭，讓玩家去接受正版軟體，消除盜拷，以後再來一步步調整價錢。所以當初就只有他認同我們這種做法，就把SSI的產品授權代理給我們。講難聽一點，當初那些錢對他來講，其實有跟沒有是一樣的。

後來遊戲開始發售之後發現，跟盜拷的價錢比起來也差不多，而國內的消費者也認為說，他是否也可以多花一點錢買正版軟體，所以遊戲的量也就開始越來越多。雖然說遊戲賣得便宜，但是遊戲賣得多，自然收益也就多，所以我們就有信心了。我們就利用現有的經驗，去一家一家的談，代理權然後就這樣一家、兩家、三家的陸續簽下來了。

我們每年至少都會到美國兩次，去跟他們一家一家的談。當初也是有些公司不願意接受，那我們就等待，就這樣

總裁專訪 上

…談定，所以才會代理這…家公司的遊戲。

◆陳建：這樣說來，SSI應是我們第一家簽約的公司？

▼王俊：沒錯！SSI可以說對我們國內的正版市場有相當大的功勞。史提夫有辦法對…文化的了解，可見他是一個真正的生意人。

◆陳建：那這位史提夫先生對我們國內的市場還瞭解…

▼王俊：也不是比較瞭解，應該是說他比較敢去嘗試，願意去接受我們這樣子的條件，所以說他也是很有…，之後事實證明他的想法是對的。像EA到日本去開拓一個很大的IBM市場，表示生意人的腦筋也是不錯的。

◆陳建：這些國外的遊戲公司對我們東方的市場是不是很瞭解呢？

▼王俊：像東南亞的一些…也已經有跟國外簽約了，…是第一家跟國外簽定的公司。當我們以這種低價位的價格推出這些遊戲之後，韓國也…跟國外談代理權了，慢慢的東南亞就有一些代理商出現了，代理商一多，自然就會有更多競爭，當然競爭的手段會很多了，就會有很多不同的方式去取得代理權了。而最快取得代理權的方法就是把權利金提高，這樣對國內低價位的市場就會產生波動，單價的提高，對消費者自然就會產生影響，但是這也是商業競爭之後一種沒有辦法避免的後果，必須由消費者來承擔一部分這種後果。

所以我也不想讓業者把代理金提得這麼高，然後讓消費者去承擔太大的壓力。所以我為什麼想在國內的市場去做更大的突破，是希望能夠不要完全靠國外的產品。靠自己的產品，就能控制價位、成本，自然就能對市場產生影響力。

譬如說，代理產品的價位已經抬得相當高，而國內產品的成本卻沒什麼提高，自然價錢就會比較低，就會有一種抵制作用。不合理的東西，消費者不願意買，賣不出去的話，就要調整價位。

但是在現在沒有辦法控制別人的情況下，只有讓自己更強大，讓自己有這個實力去控制這個市場。所以我現在對於國內的廠商去國外簽代理權，然後把整個價錢拉高，我們只能說，我們沒辦法說你不能這樣做，但是我們不願讓這種情況演變成是對消費者的一種傷害，所以只有培養自己的實力，去跟他們競爭。

所以我也是希望消費者能支持國內的的產品，不會讓國外的產品把價位拉高到相當的程度，這是我的一個希望。

GAME不是洪水猛獸

◆陳建：王俊在這個行業從事了這麼多年，本身是否有在玩Game？

▼王俊：早從6、7年前，雖然我年紀比較大，但是因為家裡面有小孩，只要有出新Game，我就會拿回去給我小孩玩，看小孩在那邊玩，甚至跟他一起玩。我是希望能真正透過一個USER，像是我的小孩對Game真正的感受，而不是用我們站在商業或生意人的立場來看這個Game。然後聽聽他們對於這個Game的看法、評語，他們對於Game的夢想，什麼樣的Game才比較合他們的口味，然後透過消費者，去瞭解這個Game，畢竟Game是年輕人的東西，像我這個年紀去玩Game，感覺上好像太老了一點。

編按：由於篇幅有限，本期的訪談內容先到此告一段落。待下期，再為各位讀者刊出王俊另一段的創業經過，內容還有軟體世界雜誌的創刊過程，以及笑傲江湖的產生過程，各位讀者可千萬別錯過了！

待續……

斬妖伏魔，捨我其誰？

•編輯部•

——作者專訪

六樓的會客室裏傳出一陣陣令人熱血沸騰的音樂聲，我們輕輕地推開門，原來是超人戰紀的作者陳志明先生正在爲遊戲做最後的配樂工作。發覺到有客來訪，並且是專程來採訪有關超人戰的內容與獲得金磁片獎的感想，他立刻熱勤地招我們坐下，也就此展開這次的訪問。

實現兒時的夢想

由於小時候看過許多諸如「超人力霸王」和「假面騎士」的漫畫，因此，對於超人那種堅忍剛強的精神與戰鬥時的英勇表現便十分崇拜。陳志明回憶道：「還記得當時每到下課後，大伙兒便紛紛戴起面具，大玩『假面騎士』的遊戲。但由於沒有人肯扮演壞蛋，結果變成一群超人自相殘殺，互相較勁的局面。現在想起來，倒也蠻有趣的。」語罷眾人皆笑成一團。

後來接觸到RPG後，曾經想寫一個與超人有的遊戲，但受限於當時硬體設備的不夠進步，無表現出如同電影或人形卡通般生動逼真的效果，恐從而減低玩者的興緻，因此作罷。直到近來電科技大爲進步，才得以陸續創作出一系列的超RPG，將兒時的夢想付諸實現。

青出於藍勝於藍

較之下，超人戰紀和破壞神傳說（以下簡稱有著許多相似之處。陳志明也坦承超人戰紀乃是以破壞神傳說爲藍本創作而成的，但仍有許多破壞神所沒有的優點：

地圖系統

地圖比例爲 11 × 11，較 7×7 爲大。且地圖上計算高度的麻煩，雖然地形起伏的變化，但人物快了許多。陳志明認爲片中的人物雖有往上走走的動作，但那僅僅是而已，對整體的劇情不大。因此除非對劇情影響，否則計算高度不但增設計者的困擾，還會遊戲進行的速度。

對話系統

戰紀中的人物雖然只多個，但每個人的訊息都 Byte 以上，且對話均爲出現，隨著主角經歷事件同，出現的對話也不一樣者可藉此發現超人戰紀中不是涇渭分明，個性互是有中人。

特殊效果

當主角由甲地直接傳送到乙地時，會有暗入暗出的效果出現。而除了步行之外，超人更可跨上那部帥氣的「暴雷號」跑車四處遨遊。在與怪獸對決時，隨著超人使用絕招的不同，會出現不同的動畫場面，讓玩家就像欣賞超人漫畫或電影一樣地過癮。

劇情架構

超人戰紀擺脫一般立體 RPG 單線發展的劇情，添加了更多的劇情分支。遊戲中你可以和刑警本鄉一起打擊再生宗教，也可能和女主角秋甜和紀虹發展出一段浪漫的愛情故事喔！此外，遊戲的進行方式也很生活化，例如在電視機中也可看到許多似曾相識的廣告，在販賣機裏也可買到汽水，甚至你還可以「出賣勞力」一打工以賺取零用錢呢！

能走動的人物增多

一掃傳統立體 RPG 主角「個人秀」的局面。

盜拷影響遊戲品質

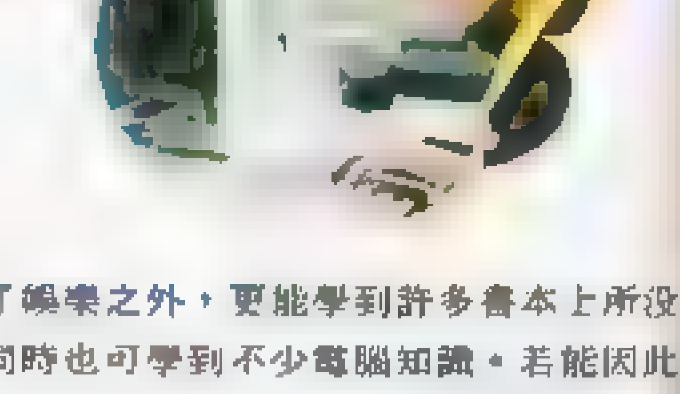
目前因爲休閒軟體的競爭日趨激烈，爲了爭取，各廠家紛紛趕著出片，導致產品出現良莠狀況。另外，最近的文明帝國代理權之爭再起了國內廠商長久以來存在的嫌隙。陳志明認爲其一窩蜂地出些品質欠佳的 Game，倒不如大的人力和物力，花較長的時間，發展較爲耐玩程度較高的 Game；而與其爲遊戲代理破血流，倒不如拿出錢來鼓勵有心設計遊人設計更多的好 Game。在版稅方面也應儘量，如此才能有足夠的誘因吸引更多的人投入爲的行列。惟有讓寫 Game 的風氣在國內蔚爲風潮，才能造福更多的消費者。

在遊戲中文化的問題上，陳志明表示，由於近年來業者已逐漸拓展出海外市場，因此除了注音輸入法外，最好能提供倉頡或其他更簡便的輸入法，讓身在海外的華裔人士也能輕鬆的溶入遊戲當中。而諸如「什米碗糕」、「阿莎力」一類的俚語雖可增加遊戲的親切感，但卻會增加其他不熟悉此類俚語的人對該遊戲的隔閡（鄭重聲明，這絕非製造省籍情結！），進而妨礙到海外市場開拓性。另外，爲了避免玩者對遊戲產生排斥性，遊戲中的字體最好還是以繁體字爲宜，如此一來，玩者除了玩 Game 之外，也可對中華文化多一層認識。

在遊戲設計的功力方面，陳志明強調：「中國

的功力絕對不會輸給外國人。」他指出，以中國近五千年的悠久歷史文化，應該有很多豐富的題材可以拿來寫Game。只不過一來國內遊戲設計的起步較晚，二來由於版稅制度的不健全，以致於遊戲設計的風氣始終不夠普遍。因此只要業者願意付出心血，多吸收國外的經驗，相信國人必能走出一條擁有自己風格的道路。

對遊戲設計者的建議



針對目前國人自製遊戲的水準，陳克明以他個人從事遊戲設計十年的經驗指出，必須先有完整的劇本大綱或繪圖系統，配上設計精密的劇情編譯系統以控制劇情流程和遊戲中人物的關係，才能創作出好的Game。如果能再加入好的動畫引擎，那就可以免除繪圖的麻煩，只要以一些巨集指令控制，配上架構完整的劇本，也可以達到同樣的效果。

他頓了一頓，接著說道：「依據目前休閒軟體的發展趨勢來看，消費者已經無法忍受格局小、耐玩性差的Game。未來的Game所佔的電腦空間勢必越來越大，因此消費者的觀念也應該跟著轉變，趕快為自己的寶貝電腦升級，換裝些好一點的配備，玩起Game來才能更加輕鬆愉快。」

他也對家長們提出一些建議：「家長們不應一味斥責孩子們，以為他們整天窩在電腦前就是在打所謂的『電動玩具』。其實休閒軟體和一般遊樂場中所見的電動玩具截然不同，孩子藉著主動親近電腦，除了娛樂之外，更能學到許多書本上所沒有的東西，同時也可學到不少電腦知識。若能因此激發他們去閱讀其他的書籍，更能得到意想不到的收穫。

以我自己為例，我在玩楚漢之爭時，為了早日統一天下，曾經去翻閱有關記載楚漢戰史之類的書籍。玩三國志時，也曾下過功夫研究三國演義，因此增加了不少戰略方面的知識。」他強調：「電腦休閒軟體並不是玩物喪志的東西，經由電腦引發孩子們閱讀的興趣，這才是玩Game時應有的正確觀念。」

好還要更好

玩過超人戰紀的朋友們可能會發現幾個Bug：例如其中的主角—陳克明簡直是打遍天下無敵手，再生宗教的怪獸難道個個都是「肉腳」嗎？而當新的劇情展開後，原先辛苦累積的攻擊力和保護力點數又全部「不翼而飛」——和遊戲剛開始時完全一樣；有些物品可能會因人被豬擋住而看不到；遊戲中的謎題太容易了等等。

陳克明不好意思的笑笑，然後答道：「其實當初設計這個遊戲的動機，主要還是為了參加『金磁片獎』的比賽，才以破壞神傳說為模仿對象，對於一些細部的問題比較沒有考慮到。而我雖然設計遊戲已有十年之久，但這畢竟是我第一個正式公開的Game，因此並不想把它設計得太過難玩。

而有些Game由於太過偏重解謎，到最後玩者反而忘記了當初玩這個Game的目的到底何在，我比較不欣賞這一類的Game，或許因為我個人比較看重劇情的緣故吧？」

「我一直有這麼一個夢想，」陳克明悠悠地說道：「希望能設計出一個類似Ultima系列般好玩的Game。因此超人戰紀將計劃推出第二代，第三代也正在籌備當中。介面將不再採用3D畫面，而改用類似Ultima VII的俯視畫面，或類似勇者鬥惡龍的平視方式，並將根據第一代的缺點加以改進。續集中超人的好友們也將陸續登場，例如武裝飛天高手、會飛行的光明天使等。主角除了打怪獸之外，還要面對各種環境的挑戰（例如衝入火場救人），冒險方式也將改採團體方式。」

另外，有鑑於個人工作室已經無法自負盈虧，因此陳克明的破壞之神工作室將繼續和軟體世界保持愉快的合作關係，希望經由其龐大的行銷網和雄厚的財力，代為發行更多由該工作室設計的Game。

可以預見的是，超人戰紀的劇情將更加緊湊，遊戲介面也會越改越好，讓我們一起祝福這個有理想、有抱負、有熱血的年輕人吧！

誠徵 特約作家

您想拿到還未出版的最新遊戲嗎？
您想得到比自由作家還多的稿費嗎？
您想一窺原文攻略本的眞面目嗎？
您想免費獲得軟體世界雜誌嗎？還有很多優渥的好處！
但想得到這些好處，唯一的方法就是成爲特約作家。
但是天下可沒有白吃的午餐，睜大您的眼睛，好好的瞧瞧下面的應徵辦法，成爲特約作家後可是會讓您快樂得不得了哦！

應徵辦法

請您寫一篇 2000 字的遊戲評析，遊戲任選，但以各雜誌尚未上過遊戲評析的遊戲爲佳（以前的遊戲也可）。遊戲評析的寫法請參考各雜誌，重點爲：需站在公正客觀的立場，優缺點都要寫，不用站在任何公司的立場。如在寫稿上有任何問題，也請來電詢問。請把握機會！放棄了您就永遠與特約作家無緣了。

請塡寫以下個人應徵資料：

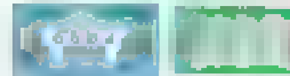
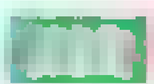
一、永久連絡地址、電話、出生年月日
二、外宿連絡地址、電話
三、連絡時間
四、就讀學校、科系、年級或學歷、科系
五、詳盡電腦配備資料
六、擅長遊戲類型
七、曾經玩過那些遊戲（比較喜愛的）
八、獨力完成過那些遊戲（未看攻略）

歡迎文筆流暢的玩家來函應徵，請把握機會！

來信請寄到　高雄郵政 28 34 號　軟體世界雜誌社，並請在信封上註明應徵特約作家。
詢問電話：(07)3848088 轉 289

文明帝國—

位「文明」伙伴，很高興又與你們見面，自從筆者在前年11月看到預告，我就知道這個劃時代的游戲將會佔據我生活中的大半時間，可不是只有在下這麼瘋哦！最近在美國兩大網路系統——Compuserv與GEnie舉行的兩場電子會議，內容是由玩家就文明帝國中有疑問的地方與Sid Meier（遊戲設計者）討論，其中就有不少人抱怨，因爲玩這遊戲已幾週沒好好睡覺了………；言歸正傳，以下要請讀者看這一個會議中的精采對話，不但能讓你了解Sid Meier的設計理念，更有說明書沒有的遊戲說明哦。

主持人：

感謝大家今晚的光臨，今晚我們請到Sid Meier（以下簡稱Sid）與Bruce Shelley（簡稱Bruce），偉大遊戲——文明帝國的設計者，Sid是位資深程式設計師，著名作品有大海盜（Pirates）、F-19隱形戰鬥機、武士道（Sword of Samurai）、秘密行動（Covet Action）及鐵路大亨（Railroad Tycoon）；Bruce則在許多設計過程中與Sid密切合作，現在讓我們熱烈歡迎他們…。

● Sid　感謝大家對文明帝國的熱烈支持，這個遊戲是我們用16個月的時間發展完成，前些時候剛完成法文、德文版，不久之後計畫推出Macintosh、Amiga及NEC等不同版本……，現在歡迎各位踴躍發言。

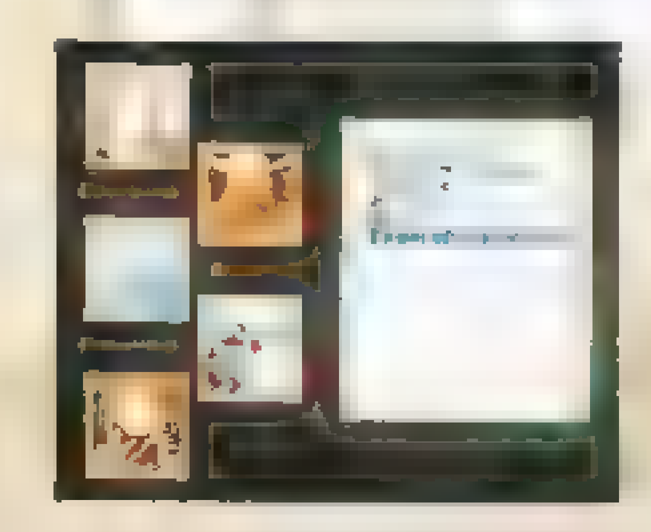
● Lonini　請問文明帝國的原始構想來自於銀河帝國大決戰（Empire）嗎？

● Sid　我和Bruce都非常喜愛Empire這個遊戲，但文明帝國的根本構想是來自鐵路大亨三方面的特質（財政／運作／競爭），同時參考Avalon Hill的Civilization紙上遊戲中很好的特色，此外許多MPS（Microprose的軟體工作室）的人員也提供了不少好的構想。

● Cus　我對於遊戲中核武（nuclear weapon）的威力感到懷疑，爲什麼它只能把城市人口半數殲滅，而非全部？

● Sid　很幸運地，在現實世界中沒有太多資料可供考證，（編按：所以我們能活著玩文明帝國！）我們採用50%的摧毀率，是認爲以足夠表達核武強大的破壞力，同時使被攻擊的城市尚有復興的機會。

● Bruce　我只能說這是個遊戲，不是模擬現實。我們希望它很好玩，而不一定完全符合現實。



● Clif　我對於電腦如何區隔難易感到好奇。

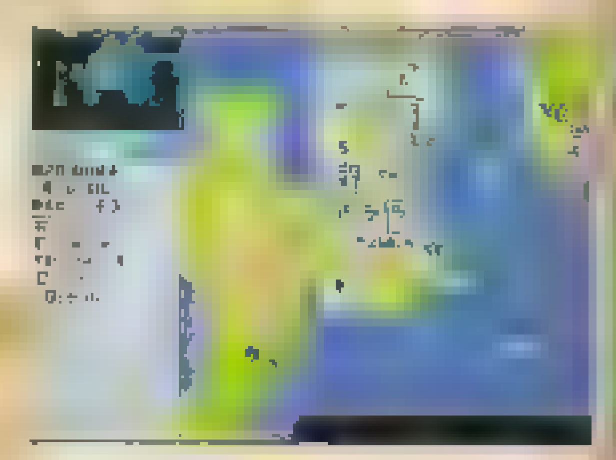
● Sid　困難程度的差別主要爲電腦對手的生產效率與研究速度，（編按：若能以人工智慧分級會更令人信服）在酋長級（Chieftain）中，電腦需16個資源製造Militia部隊，玩者則需10個資源；而在帝王級（Emperor），電腦僅需8個資源。此外野蠻民族（Barbarians）出現的頻率與武裝程度也以在帝王級中最高。

● Alan　文明帝國爲什麼不提供多人對抗模式？

● Sid　我比較喜歡做一個最佳的單人遊戲，但本公司另出品了全球大戰略，不久將推出全球爭霸戰，都是很好的多人對抗遊戲(編按：即提供Modem連線功能）。

● Gar　不久以前，我推薦這個遊戲給一位朋友，結果他現在已經幾個禮拜沒有好好睡上一覺了……。我發現文明帝國在Windows V3.0的Enhance mode(編按：386以上PC才可以執行此模式）其執行速度會減半，此外在DOS 5.0下執行似乎也有些問題，請問你們如何解決？

● Sid　我們已將這些問題轉達給MPS的高科技人員，目前尚未有具體的解決方案。（編按：筆者從475.01版玩到475.03版，在DOS 5.0下「跑」，皆沒有問題。）



● Marks man　據我所知，許多玩家在討論許久後，發現在本遊戲中追求和平是件很痛苦的事(編按：100%贊成），是

討論會記實

…戲本身設定較有利好戰者
去？

● Sid　「最佳的策略是明智…合戰爭與和平」，戰爭應…意是以減少資源的消耗，…而提供時間成長你的都市…發科技，戰爭得勝則觸你…更多發展空間，除掉封厭…對文明。當然你得依所處…意來決定目前之策略，透…互運用是最有效的。

● Marks man　難道一心只…追求和平，就無法在遊戲中…？

● Sid　不見得，分散主要取…滿足市民及快樂市民的多…，而不管這些市民是被征服…收買，還是土生土長的，如…不擅長戰爭，則必須在其…方面很強，如成為　個經濟…（如日本？）。

● Greg　如果玩者能自行調…的攻、守能力，移動點…，應該是不錯的事。

● Sid　有心人可以在儲存進…的檔案中調整這些東西，但…確信在各種可能組合中，…了最佳理想的均衡組合，…者大可不必費心自己調…

● Greg　也許只是你們認為…理想」的組合，讓玩家自…調整又何妨？

● Sid　OK、OK，我們可以…有關儲存檔的格式，便利…家自行調整。

● Matt　有一點我感到懷…，當你擁有所有最新科技，…於21世紀時，卻仍有可能不…道世界另一半的地形？

● Sid　發展阿波羅計劃（Apollo Projece）能顯示所有城市之位置(編按：原文手冊中漏了這點），有不少玩家表示未探索的區域保持黑暗，可以提醒他們該去探險的地方，也增加了遊戲樂趣。

● Matt　嗯，那麼電腦控制的文明也像我們一樣，從黑暗中慢慢探索世界？還是可以看到全部的世界？

● Sid　一般而言，電腦和玩者是依循相同的規則，除了因難程度不同造成的些許差異，我們儘量避免讓電腦有不合理的優勢。

● Michael　希望藝術能在文明帝國中扮演更重要的角色。

● Sid　不只你這麼認為，我們MPS的藝術家也曾為此抗議。無論如何，本遊戲的基本要素為食物、資源及貿易，故與這三點較無直接關連的東西，只好割愛了。

● Gus　我注意到在某些時候，有些城市無緣無故地投靠到自己文明的陣營（即Defece due to Envy），這與引發革命（Incita Rerolt）之間有無關連？

● Sid　引發革命是由外交家（Diplomat）所執行，用錢收買對方市民暴動；而一座城市可能會變節（Defece）。當不快樂市民多於快樂市民時，他們會找尋其他文明中有足夠快樂市民的城市投靠。

● Gar　Goto指令在海上相當好用，但在陸上就常常「脫線」演出，部隊有時離目的地甚遠，為什麼？

● Sid　這個嘛……，沒有人是完美的，在最後的測試中沒有包括到這項指令，所以建議您在移動重要部隊時，不要用這個指令。

● Dondo　我想請問Sid，是否每個文明在起初所擁有的技藝（Civilization advances）數量是一樣的？

● Sid　不，這與一個文明的發源地有關，如果它是靠近河流，所擁有的技藝就比位於平原的文明少。(編按：機率仍為重要因素，有耐心的玩家不妨多試幾次）。

● John　為什麼每次玩到20世紀後，總感覺電腦對手進步得非常快，電腦是否有作弊之嫌？

● Sid　大體而言，電腦是不會作弊的。在難度較高的等級中，電腦對手發展文明速率自然比較快；如果你看到某一個文明發展科技比其他文明都快很多時，它多半是處於共和／民主時期，而加倍了科技發展速率，或者與其他文明交換科技的結果。

● John　在玩帝王級時選擇七個文明會使難度更高或更低？

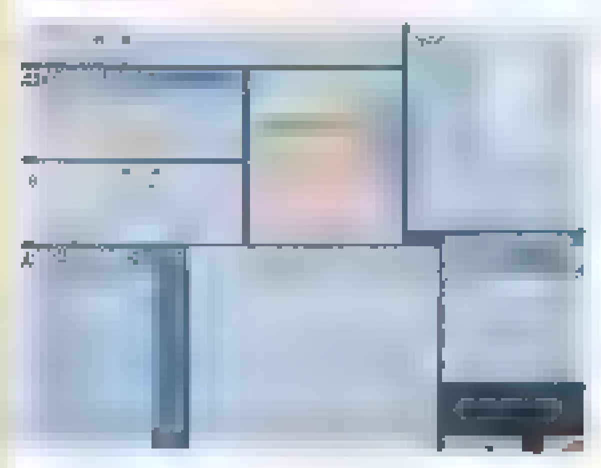
● Sid　選擇較少的文明數量也許比較容易生存。(編按：不是絕對的。）但遊戲樂趣會減

文明帝國

少許多。

● Paul　我可以毀掉自己的城市，以免對手偷科技嗎？

● Sid　不行，在最初的設計有這項功能，但在一指間去除整座城池似乎不太合理，所以我們去除了這項功能，使得征服不僅只牽涉軍事，還涉及政經問題（編按：不能隨便攻打無價值的城市），更能切合遊戲之主旨。



● Wendy & John　我們買了二份文明帝國，不然我們很可能走向離婚一途（好一對可愛的夫妻！）我們想知道有什麼方法可以知道一個特定部隊在地圖上的位置。

● Sid　最好的方法是利用City Display中的Info Window之Map功能，上面亮灰色的點表示隸屬該城所有部隊之位置，而亮綠色點表示有貿易往來的城市。

● L_Micklus　Sid、Bruce，我想知道你們最喜歡的三個非MicroProse出品的遊戲？

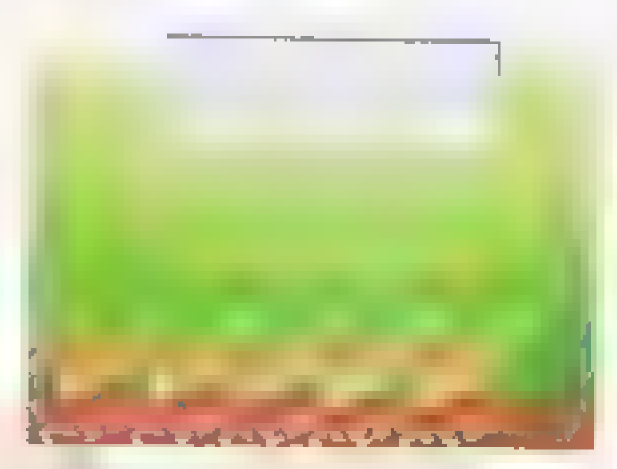
● Sid & Bruce　銀河帝國大決戰（Empire）、模擬城市（Sim City）以及一個老Game——Sentry（國內未出版）。另外，還有七座金城（Seven Cities of Gold）也是我們很喜歡的遊戲。（編按:Apple時代相當好玩的冒險遊戲，也有IBM版，但有Bug。）

● E. Dictor　電腦程式是如何自動分配人口在土地利用上？

● Sid　電腦是依據食物（food）、資源（resource）、貿易（trade）來決定其分配優先順序。

● E. Dictor　在遊戲中，有值得信賴的「電腦」文明嗎？

● Sid　一個文明在同時與3個文明交戰時，通常是值得信任的。（編按:分身乏術也。）至少在交戰期間如此。一般而言，林肯與甘地是最值得信賴的（通常也是最快消失於世界地表。），而成吉思汗則不可以信賴（編按:史達林也好不到那兒去。）



● Paul　除了不停地砍殺以致勝，還有什麼好方法可以戰勝其他文明？

● Sid　大致上，較大就是「好」（如城市、人口、軍隊），如果面臨一個比你大很多的文明，可以佔領其首都為第一目標。（編按:用數個外交官破壞其城牆，會使勝算倍增。）如此可以將對手一分為二，並且強迫他們重建皇宮（耗去不少資源）。此外可以利用多餘的現款在對手的城市掀起革命（Incite revolts），或是收買其他文明攻打你的頭號敵人。

● Paul　在使用秘技Shift（按住）1234567890（放掉Shift鍵）然後按T之後，一些新的功能鍵會出現，它們是做什麼的？

● Sid　強烈建議你們不要用這些「作弊」鍵，這主要是方便我們除錯用的。（編按:只有在475.01版，此秘技才有效，此秘技可以讓你到全部地圖觀察其他文明城市的生產情況，甚至所有部隊的動向！提供各位一個不受版本限制的秘術，按Alt+R，可以隨機改變各個領導人的個性，將史達林變成和平主義者！？）

● Dondo　大家都知道牛頓學院（Issac Newton's College）能增加大學與圖書館的效能，米開朗基羅大教堂能增加教堂的功效，但確切的效果是多少？

● Sid　牛頓學院能增加50%大學與圖書館的效率，米開朗基羅大教堂則使教堂能讓6個市民快樂（原來是4個）。

● Dan & Mark　到底"Subvert City"（顛覆城市）有什麼奇效？竟比Incite Revolts貴上一倍？

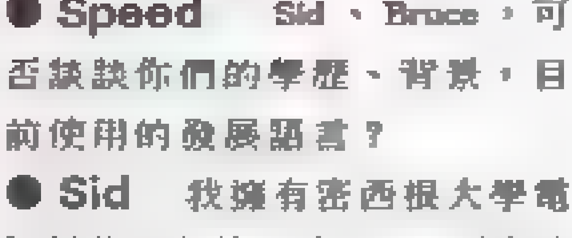
● Sid　與Incite Revolts效果一樣，但可以避免其他文明因而與你宣戰的後果。

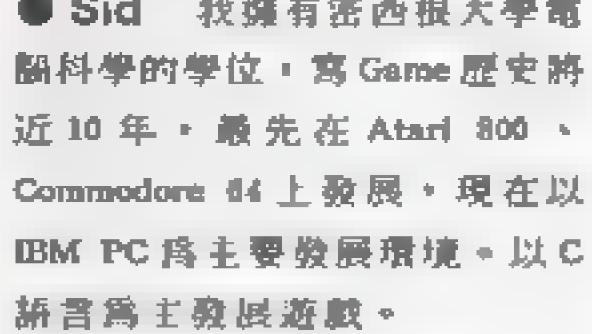
● Pan　我發現如果在City Display中的CHANGE（改變城市改良物建築）選項按滑鼠右鍵，會出現AUTO字樣蓋住CHANGE，這又是一個秘技嗎？

● Sid　不，這是一個後來才加入的功能（編：在475.03版中，還多了改變城市名稱的功

討論會記實

● Sid　我們在 MPS 討論過，但尚未決定。





…），它會依據內務大臣（…estic Advisor）的建議依序…更完善的都市。

● Cowrad　為什麼只有…er 可以破壞（pillage），而…就不可以！

● Sid　軍隊也可以啊！按…+P，但只有 settler 可以清…（按P鍵）。

● Angari　當我處於民主（…ocracy）體制時遭到了敵軍…，可是每當我要出兵迎戰…，人民總是鬧暴動，怎麼…？

● Sid　最簡單的方法——更…府為君王／共產主義，或…建造女性自覺權（編按：這…世界奇觀？耐人尋味…）…購高奢侈品（Luxury goods）…，以減緩出兵造成的民心…。

● M. Hamlt　我嘗試過在…進度下，在不同時間攻打…城市，佔領後卻發現所遺…建築每次都不同？

● Sid　當你攻佔同一城時，…些建築物會被破壞（也有可…被賣掉了），這些是由亂數…定的。

● Bobo　有沒有可能發行…ate Ⅱ？（大海盜，一個很棒…上冒險遊戲）。

● Speed　Sid、Bruce，可否談談你們的學歷、背景，目前使用的發展語言？

● Sid　我擁有密西根大學電腦科學的學位，寫 Game 歷史將近 10 年，最先在 Atari 800、Commodore 64 上發展，現在以 IBM PC 為主要發展環境。以 C 語言為主發展遊戲。

● Bruce　我是 Syracuse 大學的森林生物系學士及 SUNY 學院森林學碩士，以及 UVA 的經濟學碩士，從事遊戲設計超過 11 年。

● E. Neral　核子武器最適合用在什麼地方？

● Sid　如果一定要用時，攻擊敵方首都是最佳選擇。

● Anthony　如果電腦控制的文明正在建造一個東西，它會中途改變嗎？

● Sid　電腦會依情況不同而中途變更所生產的東西。（用策…項祕技能清楚看到這有趣的變化。）

● R. Besaw　大海盜是唯一我現在還常玩的老 Game，最近 KOEI 公司出了一套很像的 Game（大××時代也），但實在還差多了。

● Sid　哈哈！呵呵！謝啦！

● Mel　在遊戲初期，當一個文明被消滅時，另一個文明又會在某處冒出，這些現象會持續多久？（筆者曾消滅 10 個文明後才統一世界！）

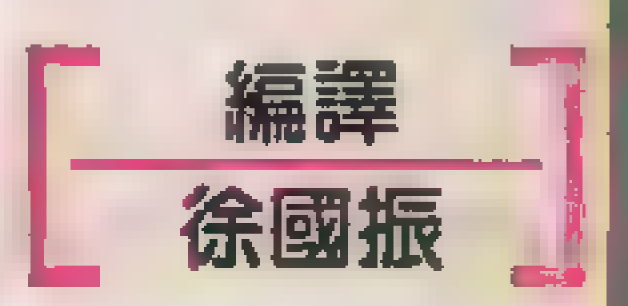
● Sid　依情況而定，如果每個大洲都有人居住了，西元 1 年後，就不會有新文明出現，無論如何，大約 1750 年之後（註：Sid 也忘了確切的年代了），應該不會再有新文明產生了。

● Paul　有沒有可能僅以經濟而不恃武力來贏得遊戲？

● Sid　有可能，但不簡單。以大筆的錢觸覆城市、賄賂敵軍，以及用錢換得短暫的和平，這些都會耗去很多鈔票。混合經濟與軍事的策略會是較有效的策略。

THE END

希望各位玩家在看完本文後有所啟發，創造更完美的文明，Bye!



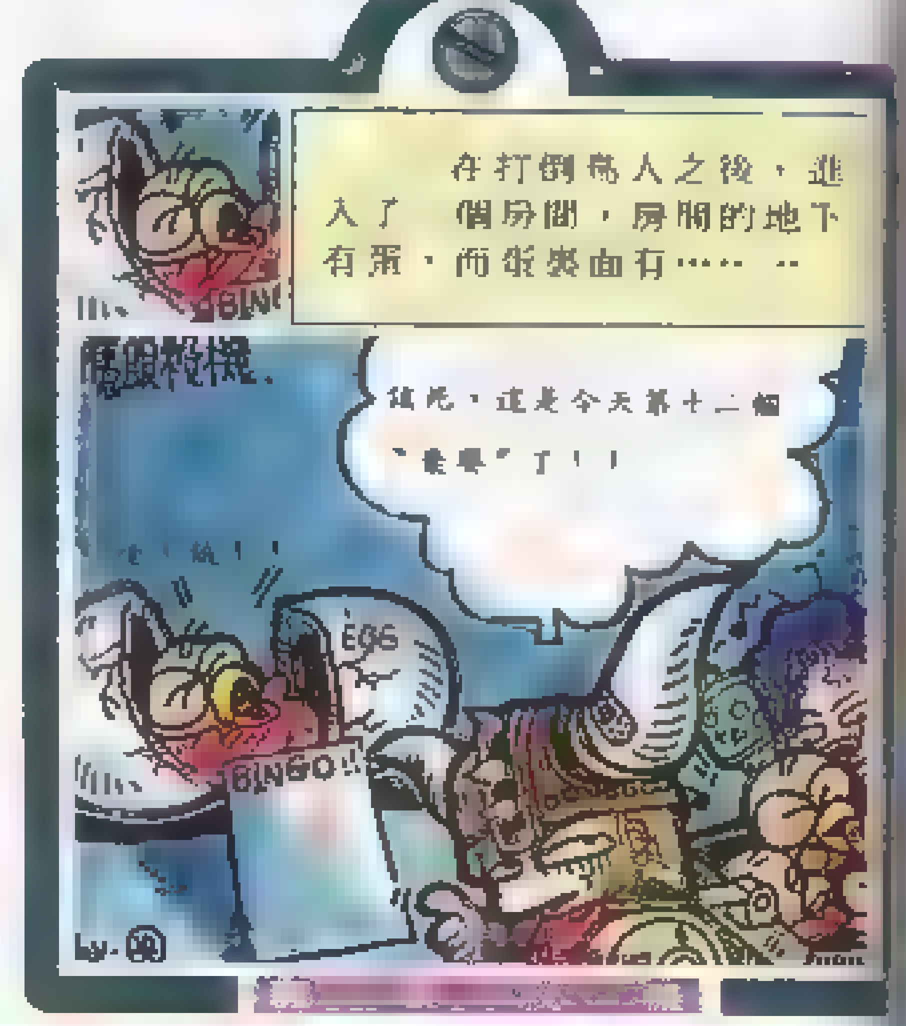
編譯　徐國振

電玩短路

主人翁在巡邏嶼上見到了一件沒有翅膀的老鷹雕像，於是好心的主人翁……
哇！住手！！我需要的不是那種翅膀！！
魔戒少年

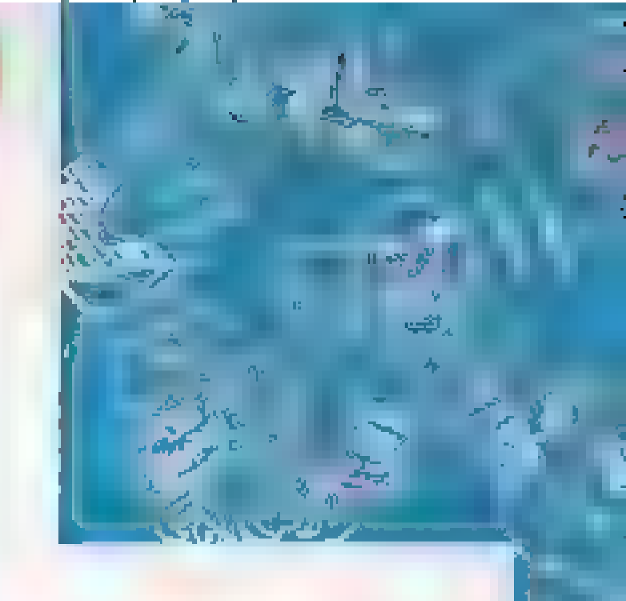
玩模擬螞蟻時，請勿放食物放在旁邊，不然後果可能會……
SIM. Ant!
HEY！MEN！YOU SURE JUST "SIMANT"！

為了買匹馬出城，便拿典當一些東西，到賭場碰運氣，可惜賭運不佳，最後只好……
C.H.W



在打倒鳥人之後，進入了一個房間，房間的地下有蛋，而蛋裏面有……
媽呀，這是今天第十二個"賓果"了！！
EGG
BINGO!!

GAME SHORT



大時代故事中，我都以蔣公為主角，但是最後結局還是"改變歷史"真怕蔣公半夜找上門來………
大時代的故事。

話說曹操被馬超殺得割鬚棄袍，混亂中被一名士兵發現………
先生，你的袍子掉了！咦，你很面熟………啊，你是我高中同學！
………

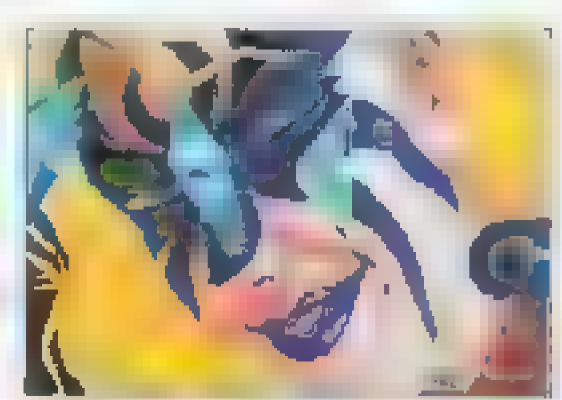
超人戰紀封面上的主角為什麼會血脈賁張呢？記者在此為您做一獨家報導……
超人戰紀

在風雲霸主中，隊長們難免意見不合，於是………
POWERMONGER
死老頭！！

SOUND MEDIA

世界各國的政府官員相繼被暗殺；消息傳出後，各國政要人心惶惶，深怕下一個目標就是自己。原本各國的情報單位懷疑這是國際恐怖組織的又一波活動，於是展開一連串的搜捕行動，但卻發現幾個龐大恐怖組織的首領也慘遭毒手，其手法殘忍與各國政要被殺如出一轍；所以破天荒的各國政要與各恐怖組織合開了一次緊急會議，最後決議由各方推派精英，再由其中選拔出最頂尖的高手，前往緝拿兇手，到底誰是精英中的精英，誰能完成這項危險之任務呢？

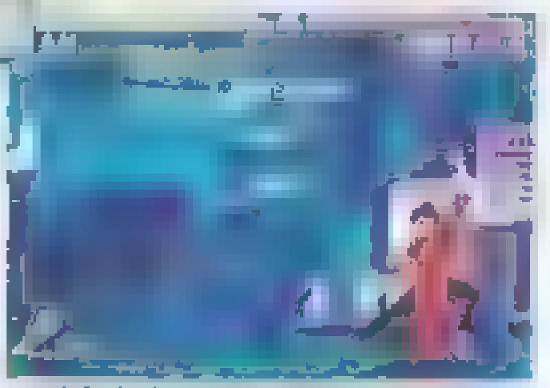
襲捲格鬥場上的世紀決戰
令人血脈賁張的熱力演出
ＰＣ史上最強的格鬥遊戲



精緻的分鏡，電影的剪接效果，為故事拉開序幕

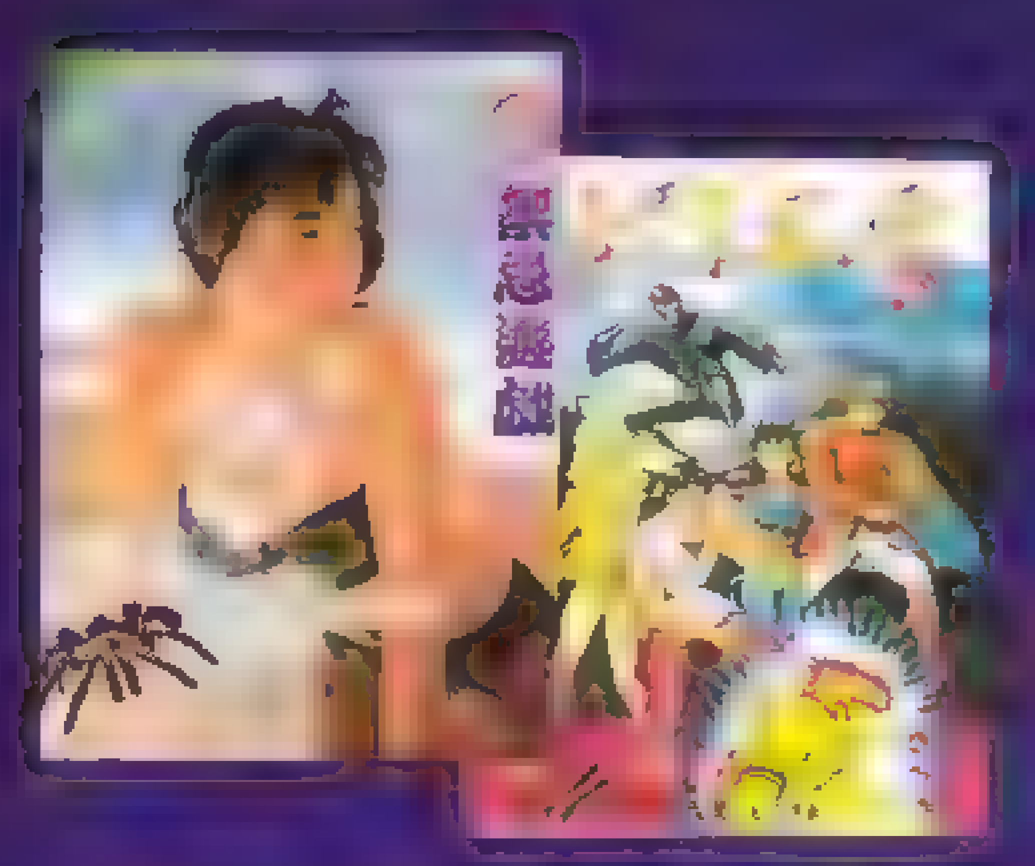
每位角色擁有4種以上的必殺技威力無窮。

可使用相同角色對戰



每角色各顯現不同的勝利動作。

一套帶領你進入中國傳統武林俠義世界的遊戲



太平洋空戰英雄

——野貓發威

／B.E.

[illegible]近因任務需要調往[illegible]約克郡號航空母艦，並擁有了一架F4F[illegible]戰鬥機。原以為可[illegible]一表現一番的，但[illegible]野貓和日本鬼子[illegible]式比起來實在是遜[illegible]

[illegible]了速度和防護力[illegible]零式外，和零式[illegible]轉、火力簡直是遜[illegible]每次出任務總是形[illegible]全身傷痕累累，[illegible]擊冒煙地「撞[illegible]」，眞是@#$%*&[illegible]本人開始苦練對[illegible]的方法。

[illegible]過數十次的失敗[illegible]研究出「痛宰」[illegible]方法。以後大小[illegible]往不利，並以[illegible]在一次出擊幹掉[illegible]零式而名揚全國[illegible]

[illegible]所皆知，零式的[illegible]，迴轉性、靈活性[illegible]於野貓，所以纏鬥[illegible]肯定挨打，尤其[illegible]玩迴旋。不過痛[illegible]零式之方法就在於[illegible]旋」。

[illegible]瘋了？！怎麼可[illegible]別緊張！我還沒說[illegible]！零式在高速時固[illegible]轉力勝過野貓，但[illegible]速時迴旋力根本佔[illegible]便宜，因此對付零[illegible]即馬上放下副翼（[illegible]），減速至40%的[illegible]（約在數字鍵4或5時的推力）。這時野貓會以最小半徑向下迴旋，不論零式迴旋力多強，也不是你的對手（因為它的速度一定在失速速度之上，而你此時速度正好在失速速度左右）。這時只要根據相對速度調整槍口，保證用不著沒幾發零式就完蛋啦！

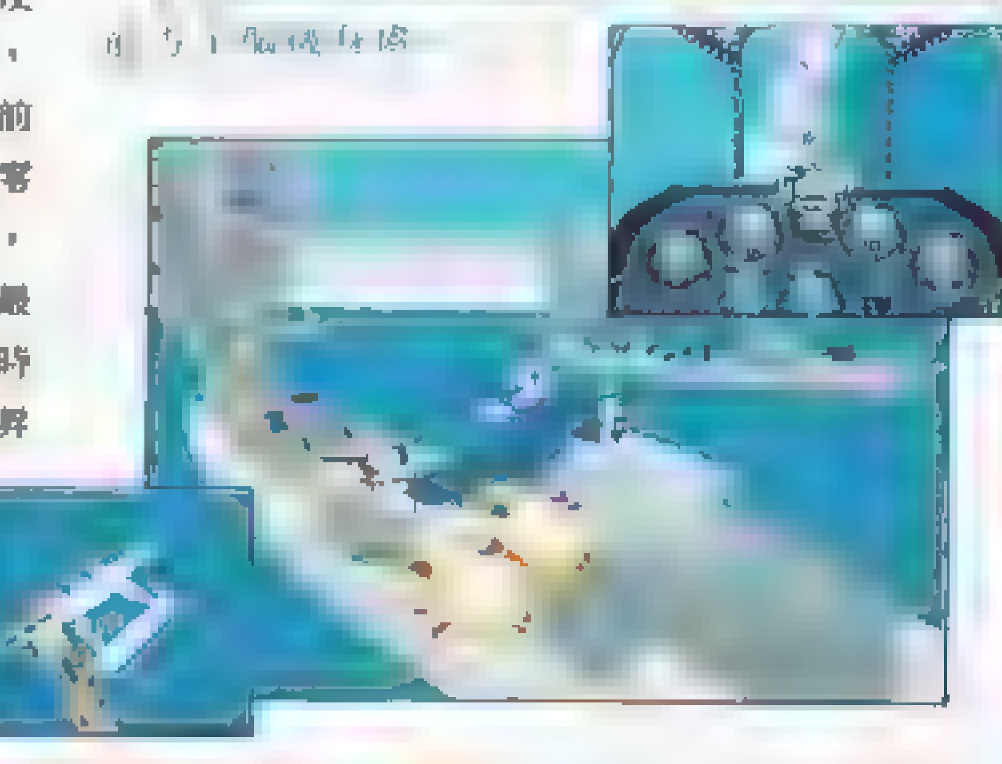
補充一下，因為使用此法高度會一直掉，所以在「喝」海水之前要稍微注意一下。而零式一定會做一次爬昇，這時不就是你攻擊的最好時機嗎？（因為此時它是以「慢速」爬昇的。）

另外，在運用此招要「特別」注意上方，有時候日本鬼子會冷不防地由上方和你相撞。點放式的開火方式也是必須的，運氣好的話，五、六架敵機可能只要二百多發子彈而已。還有一點很奇怪的是零式大概只要點放個四、五次就OVER了，大概它的結構強度就只有如此吧！

P.S.

[illegible]建議[illegible]用搖桿，例如Quick Shot[illegible]了可別找我。

射擊時[illegible]而定，通常[illegible]



天際霸星

義無反顧攻略更正

軟體世界第44期P.58「墓穴探幽」，〝建議〞之倒數第二行〝Ship Plan〞應改為〝Tech Plan〞。

P.63〝醫療裝備表〞First Aid科技水準應為1，Mini Aid Packs科技水準應為3。

邪神傳說 修改篇

修改檔案：DATA2.GRP

（一）物品欄修改起始位址

存檔（一）：磁區 3869 位址 292
存檔（二）：磁區 3975 位址 72
存檔（三）：磁區 4080 位址 364
存檔（四）：磁區 4186 位址 144

物品欄修改方式：一個物品佔 4 Byte，如金幣修改成 60 00 F2 C8，則代表有 200 × 256 ＋ 242 ＝ 51442 個金幣，或 C6 00 01 00 則表示有一支鋼劍。

（二）攻擊武器欄修改起始位址：

存檔（一）：磁區 3869 位址 420
存檔（二）：磁區 3975 位址 200
存檔（三）：磁區 4080 位址 492
存檔（四）：磁區 4186 位址 272

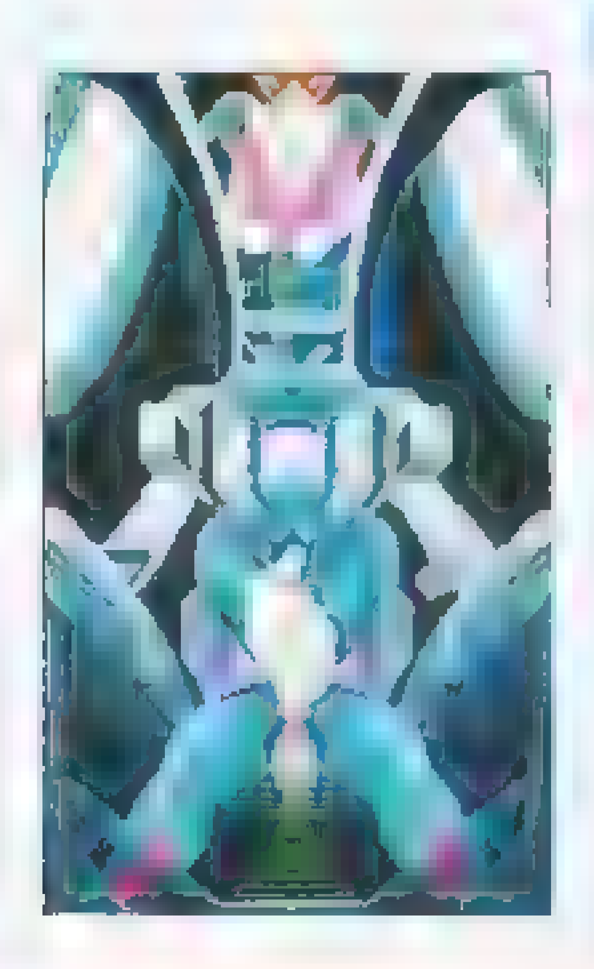
攻擊武器欄修改方式：修改成 FF FF FF FF 0F，您就可以擁有下列表格的武器、裝備。

攻擊武器欄列表：

空手道	敵人雷射	寒冰法師級	皮靴
迴旋鏢	刀光	寒冰神使級	飛馬皮靴
水果刀	劍影	寒冰聖神級	神經性皮靴
瑞士刀	直接撞擊	烈焰法師級	厚衣服
鋼劍	直接攝擊	烈焰神使級	法師披風
光劍	直接攝擊	烈焰聖神級	舊防彈衣
加強型光劍	火球	天雷法師級	銀色工作服
雷射手槍	針劍	天雷神使級	帝國戰鬥服
雷射機槍	* *	天雷聖神級	神經性裝甲

物品欄列表：

5D	魔法瓶	CF	借書證	E1	法師級魔杖
AA	軟體周度	D0	光劍	E2	聖神使者法杖
AB	遊戲世界	D1	催眠術魔法卷軸	E3	聖神法杖
AC	超級玩家	D2	治療術魔法卷軸	E4	皮靴
AD	古文今解	D3	裝水的精緻聖杯	E5	烈焰術魔法卷軸
AE	超級大力丸	D4	裝水的古樸聖杯	E6	寒冰術魔法卷軸
AF	醫生處方	D5	古金幣	E7	天雷術魔法卷軸
B0	雷射唱片	D6	古樸聖杯	E8	光劍增幅器
B1	不知名的貴重[illegible]	D7	精緻聖杯	E9	神經性裝甲
C6	鋼劍	D8	水果刀	EA	飛馬皮靴
C7	迴旋鏢	D9	厚衣服	EB	神經性皮靴
C8	雷射機槍	DA	法師披風	EC	紅寶石
C9	刻有天馬紋章項鍊	DB	舊防彈衣	ED	黃寶石
CA	捕蟲網	DC	帝國武士戰鬥服	EE	綠寶石
CB	雷射手槍	DD	牢房鑰匙	EF	紫寶石
CC	小狗狗	DE	銀色工作服	F0	藍寶石
CD	瑞士刀	DF	狗牌	60	金幣
CE	血腥瑪琍	E0	紙飛機		



—偷吃步

大家好！我就是空戰英雄、「雪鵬」是也！相信大家早已知道我那無人可比的英勇事蹟了！啊！？什麼？不知道…出去啦了！真是@@。……。經過我「夜以繼日」、「廢寢忘食」的修練後，終於練成了舉世無雙的「偷吃步神功」！！諸位請聽我慢慢道來！（咦？怎麼沒人拍手？）

一.快速得分法：

方法很簡單，在您飛行生涯中，是否有一些令人討厭的任務呢？先將真實度面板調整至難度最高，然後，不要客氣！接下這個任務吧！起飛之後………再按圖下的方法飛行，即可得到降落時應有的分數！雖然很少……將就點！

二.必勝降落法：

此招也非常EASY！在任務完成後，按自動飛行回到基地。但是，那跑道未免也太小了！沒有關係！沒有人說要降落在跑道上才能完成任務！你可以飛得「稍微」遠一點！唄！誰叫你飛那麼遠的？然後在跑道附近的空地上著陸，再慢慢的、非常囂張的、很「大尾」的開回跑道，在這段時間，千萬不可按⬆或⬇！（筆者有一次就很……「那個」的按到⬇，結果……插入「地面」！！）要像開賓士一樣的開回跑道。OK！拍手！拍手！今天就到此為止，什麼？還聽不懂？……那麼……只好……算了！！

／雪鵬

速度降至 不要飛太高 速度一夠！立刻起飛

5 雜開 著地 油門全開

跑道

風雲霸主

（糧食無限法）

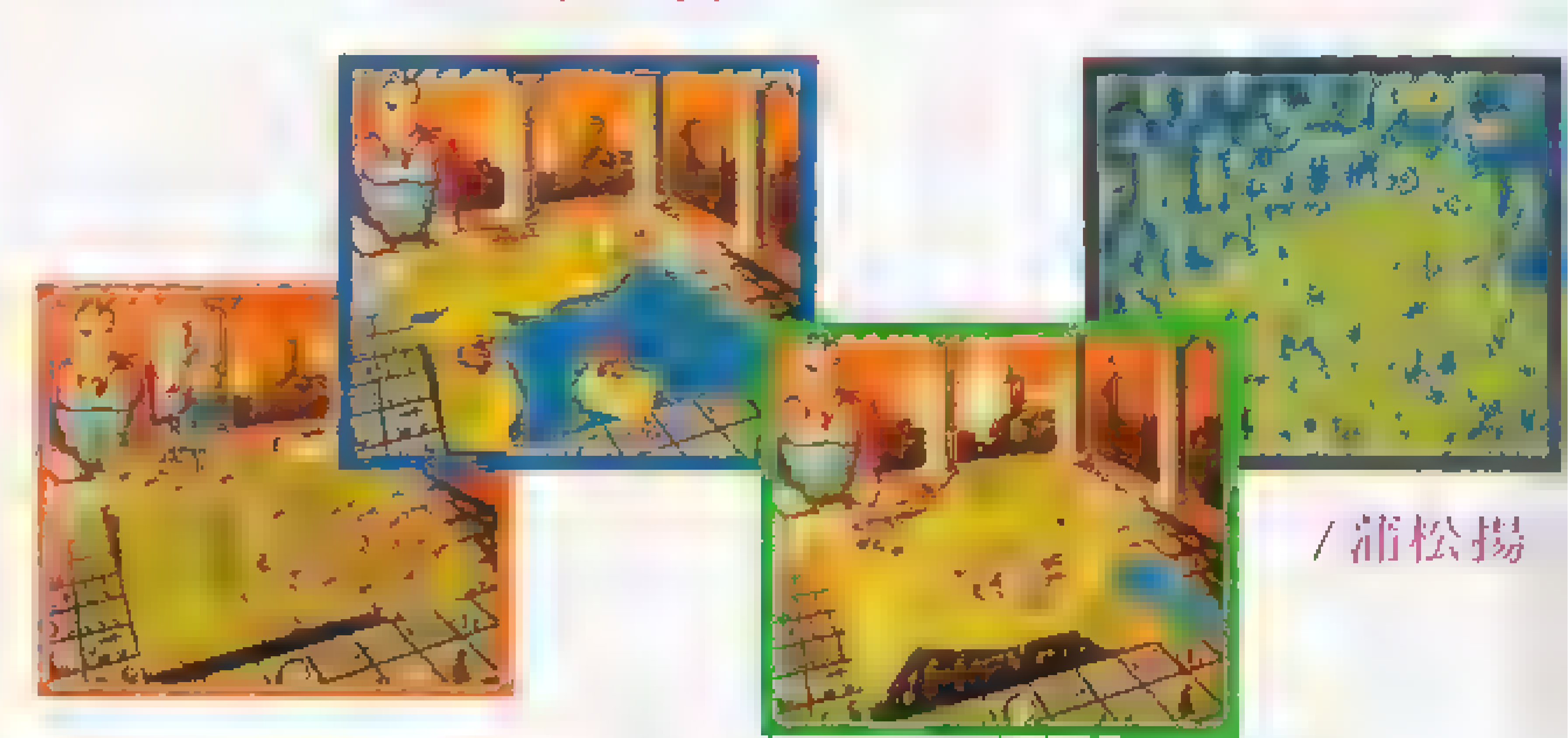
／[illegible]

不知道各位同好在玩這個年度最佳策略遊戲—風雲霸主的時候，是否常因為糧食不足，而只好眼睜睜地看著自己的士兵鳥獸散，而只剩下隊長一人孤苦無依呢？想招回士兵，方圓一百里又看不到半隻羊，只好獨自流浪街頭？小弟卻有方法能讓糧食吃到死都吃不完。

第一個步驟，就是先到任何一個小城鎮，而且又能製造鍋子（POTS）的鎮，將它攻下（最好找個非常偏僻的小鎮，才不會有人來攻打），然後在還有糧食時用全力製造鍋子，製造越多越好，二、三十個就夠了，如果能有一百個以上那就太帥了。之後將鍋子帶在身上，再跟「自己的」城鎮貿易（別跟別人的，不然鍋子會一去不回），再拿起城中的鍋子，再貿易（都用積極態度），反覆幾次，你會發現不論城中有多少糧食，拿個五、六千單位只是小意思，拿了一萬單位以上，你連羊在面前都不屑吃了呢！<P.S：多製造犁（PLOUGH）也以達到同樣的的效果。>

風雲霸主

食物修改法



／蒲松揚

各位好戰的霸主想必在戰場上南征北討時，也常因食物量的不足，而使得自己無心戀戰卻拼命補給食物。（倘若缺少兵糧其後果是……可想而知了）尤其是在麾下兵將之中，有些米蟲耗糧甚兇，以致你在戰場上無法大展雄風。有鑑於此，小弟不得不把天下之神兵利器：Pctools 請出來，找出：GAME＿＊、SAV 檔（＊表示存檔之代號，有 A~H）。

其修改位置是在：

Sector 146，位址 219~220 的位置，緊接著是第二位將軍的食物量，以此類推……。

修改值為：66 70 就夠用了，但千萬別改得太多，免得全部都化為烏有還損兵折將，而此時的你身上已帶走 2 萬多的兵糧呢！

另外，勸諸位莫修改兵員數及武器，因為根據筆者之經驗，修改後並無多大的效果，反而會造成自己無謂的負擔，所以在此也不多做介紹了。在此也順便提供一個小技巧供大家參考一下下：當你有了修改後的大量食物，便開始以消極或中立的態度去攻打小城鎮，並在攻打佔領後，改以積極的態度來徵兵及製造裝配武器，在不久之後便可創造出量多且精銳的部隊！

筆者常以百位數的大軍攻擊敵軍，當我軍萬箭齊發時，也只見敵軍在槍林彈雨紛紛陣亡，由此可想而知是多麼壯觀啊！這真是大快人心，從此在戰場上，你將無往不利，且讓你無後顧之憂，至此你也可以自在的當個霸主了，最後祝你早日完成這神聖的帝國霸業吧！

楚漢之爭 II

修改篇更正

第 43 期 P.47 所刊載的楚漢之爭 II 赤龍反撲修改篇，表格有誤，特更正如下：

①附表之的〝開始／結束〞並未指明其修改的內容。事實上附表三共有 16 列，正好對應附表四的 16 項內容。例如兵員排在附表四的第三項，它的儲存位址就在附表三的第三列。

②附表三第二行的第一個〝磁區位址〞應為〝重新開始〞，其正下方的 125 磁區應更正為 114。

感謝台北縣許進棠讀者來函指正

中獎名單

吳永明（台北縣）洪立達（嘉義市）洪鵬智（南投市）王漢卿（台北縣）林煌錦（台北市）巫舜友（彰化縣）林大鈞（台北縣）陳建通（台北市）劉代智（新竹市）李建宏（新竹縣）

以上中獎人各得500元以內之軟體世界遊戲

大海戰

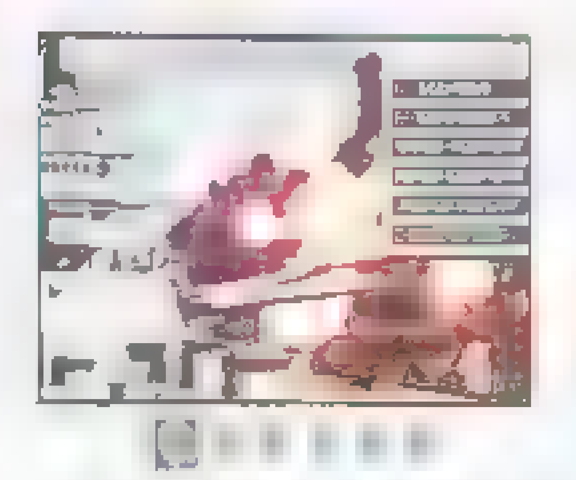
新手上機篇

Guderian

航前準備

這是個大遊戲，基本上你得具備386SX以上機種電腦，並且至少要有2M記憶體。主記憶體640K中要有584K的空間，而且要有700K的EMS才行。很挑剔，不是嗎？記憶體不夠請自掏腰包加裝，至於記憶體管理請參考手冊來調整，反正你不給它足夠的記憶體空間，那就只有和此遊戲說Bye-bye了！

艦種識別

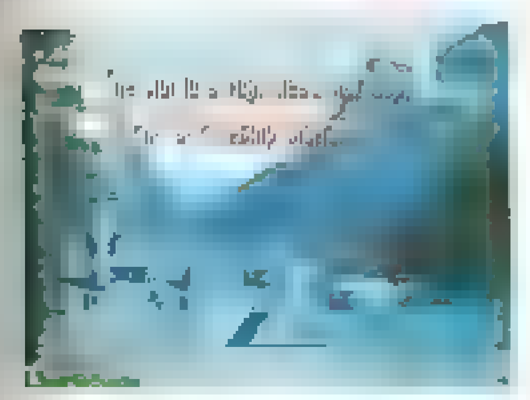


不同的艦型有不同的設計目的，因此在火力、裝甲及機動力三方面都各有千秋。了解各型艦的能力及限制之後才能有效運用你手上的武力，以下介紹德國、英國在1939年到1943年的主要艦型及操作要領：

①戰艦 BATTLESHIPS

德國爲Bismarck級，英國則有Queen Elizabeth級、Royal Sovereign級、Nelson級及King George V級。基本上火力都差不多，都是14吋到16吋口徑主砲，裝甲也差不多，但速度則以俾斯麥和英王喬治五世較快（28～30節）。主要這兩型均建造於1940以後，其餘老戰艦則在23節上下。此型艦以砲戰爲主，目的是擊毀一切水上武力，對空能力較差（任何船都差不多），而且無反潛能力，所以需要其他輔助艦隻協助。

要特別注意飛機及魚雷攻擊，一發現航空母艦就要立即攻擊將之擊沈，否則等它放出飛機來攻擊的話，你就準備下海游泳了。至於魚雷可能來自空中、水面及水下，雖然其速度比砲彈慢，射程短，但破壞力驚人。身爲一個艦長必須學會魚雷迴避，衝入敵陣時尤其要注意敵人發射魚雷的剎那，否則可能就來不及了。



俾斯麥號的海上葬禮

射擊精確度可靠砲火指揮儀、偵察機空中定位及改進並近射擊距離。其中以縮短距離最能增加命中率，而且砲彈的貫穿力也會增加，但可惜的是，敵人對你也是一樣。因爲砲彈數量有限，不要一開始就齊放，主砲先用觀測射擊，等距離接近後再用齊放。對戰艦作戰可先拉近至副砲射程後與之平行，等觀測到敵艦某些方位砲塔損壞無法射擊後，再針對相關方位追擊（打它個還不了手）。遭遇中小型艦艇則可毫不猶豫衝進去料理它們（小心魚雷即可）。

2 戰鬥巡洋艦 BATTLECRUISERS

德國的 Scharnhorst 級、英國的 Renown 級、Hood 級，基本上德英的設計概念不同。香霍斯特級在德國仍稱爲戰艦，但事實上其11吋主砲雖射程比15吋砲遠且發射裝填速度快，可是其彈頭威力在15吋砲和8吋砲之間。因此雖然有戰艦的重裝甲及高速，還是應該歸爲戰鬥巡洋艦。英國的設計則是火力不變，但減少裝甲以提高速度，因此較不耐打。適合配合戰艦出擊以對付快速目標，或者護衛航艦安全，也可單獨行動搜索、打擊，正所謂進可攻，退可逃，但不適合和戰艦硬拼。德國設計以快速打擊爲主，用以快速切入攻擊商船及護衛艦，並在敵人主力到達前快速脫離。基本上所配備魚雷因數量較少，命中率不高，可視作戰告一段落之收拾殘局方法（不動的目標比較容易命中）。

3 袖珍戰艦 POCKET BATTLESHIPS

Lutzow 級袖珍戰艦與敵艦纏鬥

德國的 Lutzow 級，比香霍斯特級略小，11吋主砲，裝甲及速度都較遜些，基本設計是以破壞商船爲主，續航力大，能擊沈任何落單的巡洋艦或驅逐艦，但是對戰艦最好是三十六計走爲上策。英國無對等艦型，適合遠洋作戰，欺侮弱小是它的專長，碰上巡洋艦及驅逐艦小心魚雷，加足馬力往敵人堆中衝，一定可以大有斬獲。

4 巡洋艦 CRUISERS

分爲重巡、輕巡兩種，重巡一般用8吋主砲，而輕巡用6吋主砲，但後來也有防空型出現，主砲就以高射砲爲主。巡洋艦像極了小尺寸的戰艦，但火力及裝甲都較差，只有速度提昇。數量上德國很少，所以大多只是作爲護衛艦或者帶領驅逐艦攻擊商船。英國則在遠洋採兩三艘編組巡弋，或者伴護母艦、戰艦行動。打驅逐艦是還好，碰到比它皮粗肉厚又拳頭大的就可能會踢到鐵板！魚雷應該是管用，就看你的使用技巧，發射前最好先存檔，萬一不中可以……唉！小船有時還可悲的，碰上「大哥大」如果魚雷不奏效，那麼你的修理班不是就是要去見海龍王！

5 驅逐艦 DESTROYERS

有海上「獵犬之稱」，因速度快（至少30節），而又常疲於奔命的緣故。主要設計爲護衛、魚雷攻擊和反潛，但大多數時候是替死鬼，因爲雖然速度快，但火力及裝甲都差，實在是不堪一擊！但這個遊戲提昇了DD艦的防禦力，增加了橫向隔艙，因爲事實上的驅逐艦艦體根本無空間作橫向隔艙，船只要進水失去控制，整個船就報銷了。遊戲中的驅逐艦被15吋砲命中了十幾二十發才沈掉，簡直是奇蹟，現實中似乎不太可能！攻擊戰艦等大目標大有壯士一去不復返的感覺，只有藉高速採取之字形航行以躲避成噸的砲彈砸過來，幸運的話等到目標進入魚雷射程內時你還浮在水面上，發射魚雷之後就聽天由命了！其主砲是戰艦起不了作用，但能吸引砲火也是功德一件，那樣戰艦可以較無損傷。不過老實說，它

至少對攻擊商船挺有效的！

GLORIOUS號航空母艦發射艦載機

⑥ 航空母艦 AIRCRAFT CARRIERS

德國的航艦一直沒能建造完成，而基本上英國航艦和美國、日本相比只能算小型的航空母艦。英國一般艦載機大約在二、三十架左右。遊戲中只有一艘，就是沒有主、副砲、搭載12架魚雷攻擊機的小型航空母艦（大約是Hermes級）。小型航空母艦威力完全在艦載機，但其本身有個缺點，因為沒有彈射裝置，所以起落飛機都必須逆風航行，這時極易遭受攻擊，如果敵人突然地出現攻擊，就只有先讓護衛艦接敵以爭取時間讓空母脫離戰場，如果敵人出現在下風還好，我們可以一邊逃發出飛機，要是敵人在上風出現，那可能就要看脫離敵人有效射程外前飛行甲板有沒有受損了。但是只要飛機一升空，情勢就會改觀，畢竟飛機不折不扣正是水面艦艇的天敵。

⑦ 潛艇 SUBMARINES

可以選擇加入英國或德國

本遊戲中潛艇無法由人操縱，也不出現在艦艇清單之中，完全由電腦闢機攻擊，難碰上算業與据。事實上也是差不多，因為潛艇速度慢，除非敵人不動，例如停泊在斯卡巴佛洛軍港的英國皇家橡樹號戰艦被滑入的德國U47潛艇擊沈；要不就是敵人船團剛好鑽進潛艇的埋伏區。所以這種設計也算合理，那喜歡潛艇的人怎麼辦？幸好軟體世界還有很多潛艇遊戲（非廣告），要不然就太複雜了。

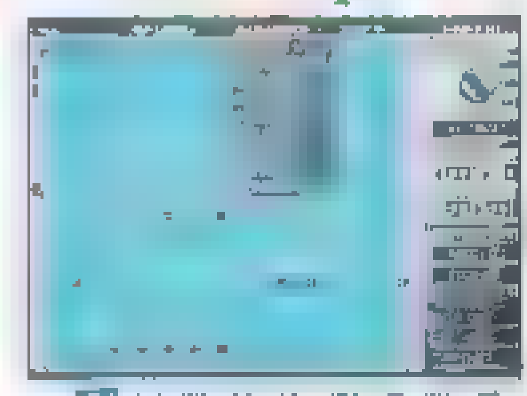
⑧ 飛機 AIRCRAFTS

有魚雷攻擊機、偵察機、俯衝轟炸機，但是陸地為基地的飛機也是電機攻擊，只有水上偵察機及航空母艦載機是可直接控制，但也僅只於下達任務及目標設定。但是效果卻不小，筆者在CARRIER STRIKE劇情中用12架劍魚光第一波六架就把香霍斯特號擊沈了，嗯！有……效！

基本操作

遊戲本身分劇情及戰役兩種：共有11個劇情，目的在使你熟悉砲擊、魚雷攻擊、艦船操縱、飛機攻擊、損害管制等等基本技能。戰役有二個小行動及一個大戰役，先從行動中去熟悉如何搜索敵人船團及攻擊的技巧，如何穿越敵人的警戒線去攻擊船團，甚至將英國特遣艦隊各個擊破。反之擔任英軍者則需全力護航並擊沈德國的海上殺手。大戰役則是整個1939年～1943年的戰史，等著你來重新創造輝煌的海戰史！

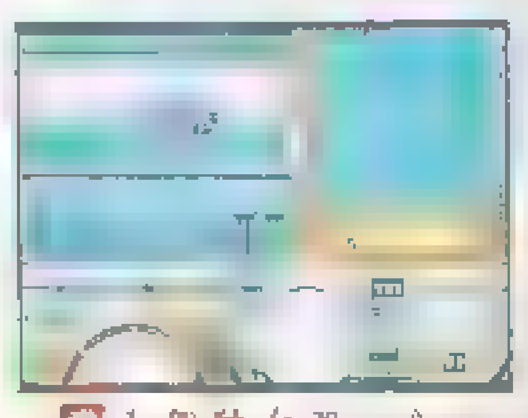
① 戰情室 TF Ops



利用戰情室觀看戰爭大勢

這是作戰指揮中心，可藉此設定艦隻自動控制或人工操縱。左邊的海圖配合最左邊的控制鈕可以看出主副砲、魚雷之射程、視野、艦名、航跡等等，海圖也可放大縮小。右邊為艦船控制面板，可控制航向、航速、設定編隊航行或者實施魚雷攻擊，設定武器系統人工或自動控制及砲擊目標選定。按滑鼠右鍵則會出現指令選單，可設定遊戲參數及在各作戰室中更替或者更換艦隻察看。建議大部份時間在戰情室，較能掌握敵人魚雷發射的時機以便迴避。

② 駕駛台 NAVIGATION



進入駕駛台設定[illegible]

控制航向、航速，並可由望遠鏡搜索目標，由1倍到8

＝，此地是執行劃T字攻擊或
＝遠離戰場重要的地方。

3 主砲塔 MAIN GUNS

可人工或自動控制主砲，
■砲彈存量，針對戰艦使用
，穿甲彈，其餘可用HE榴
彈。設定砲擊射擊目標及射擊
■方式，實施觀測射擊或者
■■，瞄準鏡還有鎖定功能。

4 副砲座 SEC GUNS

裝填較快、彈量較多，但
■艦以下無副砲，而驅逐艦
■即副砲（口徑5吋左右均視
■砲），威力較小。

5 魚雷室 TORPEDOES

■用魚雷是致勝的不
二法門

可控制魚雷數量，發射時
■■分佈角度，要■艘船命中
■發乱角度選窄些（但距離不
■太遠，否則容易漏失）。發
■射程有■種可依目標選定，
■困難的是發射方位，計算儀
■■的方位僅供參考，因敵人
■航行必須估算距離前置量，
■練習幾次自然熟練，相對還
■學好就沒問題。

6 飛行甲板 AIR Ops

控制飛機的目標及任務選
■，起飛要耗費準備時間，水
■偵察機起飛可增進主砲命中
■，航空母艦要使飛機升空則
定要逆風航行才可以。

7 損害管制中心 DAMAGE

我艦的損害狀況

這是維持戰力重要的一環，依船型大小編有不同數量的修理班，由損管官負責全艦之平衡、浮力、戰損搶修等等。筆者學業時即擔任護航驅逐艦損管官，故對損害管制有深入了解。基本上這個遊戲模擬得很好，不論是救火，堵漏、排水及修護都考量進去了。事實上作戰時受損是難免，但能把傷害減至最小，保持艦艇動力及浮力穩定是重要工作。沈沒有兩種原因：一是失去足夠浮力而沈沒，一是因前後左右不平衡導致傾側而翻覆。因此保持足夠浮力及艦體平衡是第一優先，救火及搶修裝備則視兵力調派。一般建議使用自動模式，修理班會自行判斷開始工作，但在驅逐艦上只有兩個修理班，便需要有輕重緩急優先次序。畢竟急於搶修裝備卻無法堵漏排水導致沈沒就是很遺憾的事了！有時是需要人的智慧來掌握的。

8 露天艦橋 OUTSIDE

視野較遼闊，看飛機攻擊船艦，或者看船團時比較清楚，同時還有三個時鐘，分別代表日出時間、日落時間及現在時間，可作爲作戰時的參考（戰役模式）。

9 報告 REPORT

可對該艦之武裝及諸元有一快速了解，並有平面圖展示協助玩家了解其配置。

結論

玩完整個遊戲對二次大戰的德國海軍有了更深一層的敬意，因爲敵我懸殊，雖然有新銳的戰艦，然而對着龐大的英國皇家海軍終於還是失敗。但失敗的原因不光是數量，更是觀念上的誤導所致。事實上戰艦對戰艦一對一德國不見得敗，但是加上航空母艦的艦載機，德國是非敗不可，艦砲至上論是一次大戰的原則，當飛機發展成熟之後海上強權已由航艦的艦載機所取代，即使是日本的大和、武藏又如何？還不是在飛機攻擊下葬身海底，二次世界大戰是航空時代的來臨。然而總是有人對戰艦情有獨鍾的，這個遊戲可以滿足人們對戰艦時代的嚮往，並且回憶那遙遠的光榮戰史，讓我們爲那些爲國捐軀的忠勇官兵獻上我們深深的敬意，願他們安息，人間不再有戰爭！

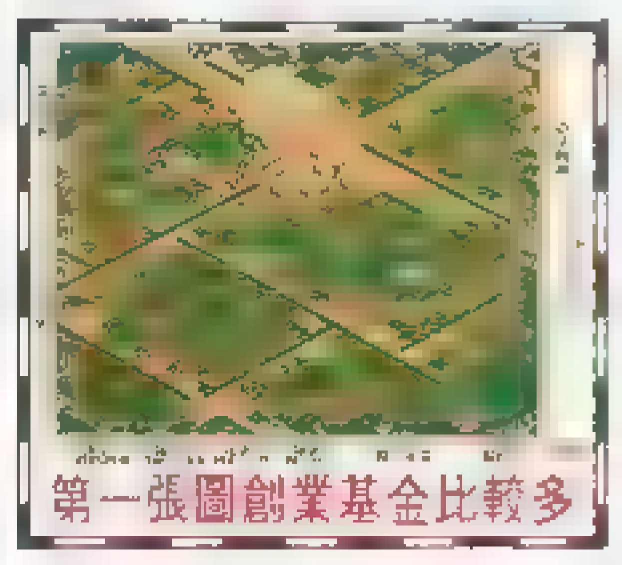
鐵路A計劃

初・級・心・得・篇

C 1992 Artdink & Maxis

／傅鏡暉

鐵路A計劃是個相當不錯的遊戲，可以說結合了兩大經典遊戲「模擬城市」和「鐵路大亨」的特色，並且有更廣闊的遊戲想像空間。在這裡，你不用對著郝伯伯大喊「我們要巨蛋」，你自己找塊地方，就可以把運動場蓋起來。當然，更重要的，看著每天每月賺進大把的鈔票，那才更是人生樂事。

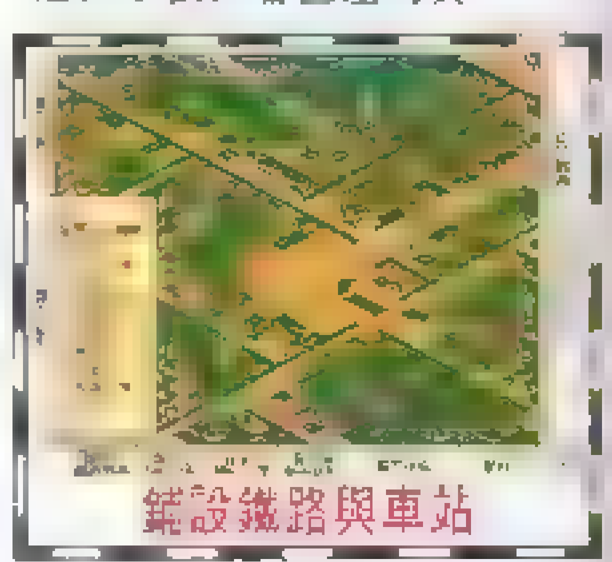


第一張圖創業基金比較多

鐵路A計劃提供了六個不同的遊戲圖，每個圖當中城市的初期發展、人口以及你所擁有的現金都不太相同。剛開始可以從第一張圖著手玩起，因為你擁有最多的五百萬現金。另外第二圖最容易發展，其它地圖則最好等到完全熟悉本遊戲後再做嘗試。

一開始所必須做的重要工作，是要把物資運下來，因為，你要從事鐵路外的任何建設除了要有錢，還要有足夠的物資。而且建設時，建築物要在材料堆積場方圓十格內才能有效運用物資。

物資有兩個來源：一個是從外地運來，一個是由工廠製造。只有程式預先蓋好的那條鐵路會從外地運物資進來。不過，那條鐵路有時會空車進來，而把物資載走。為避免這種情形，你可以在它改為空車的時候，於鐵路沿線加設一站，它就會把物資留在這一站。這樣物資被運走的機率會大減。只是如此一來，它運來物資時，同樣運走了另一站的物資，物資就只有靠工廠來生產。不過不用擔心，工廠生產物資的速度非常快，甚至它經常會堆積在工廠運不走，這時工廠會停止生產，但是還是要給付工資，所以經常會賠錢。因此，除非為了節稅，否則工廠乾脆賣掉也無不妨，賣掉之後它依然會生產物資。



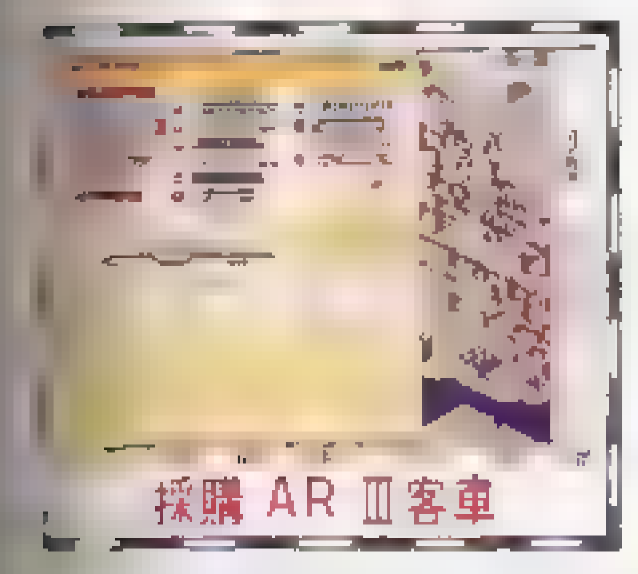
鋪設鐵路與車站

物資的運送有個特點，也就是它並不屬於那一車站，只要鄰近八格內有車站（當然也要有貨車），就可以運得掉。只是通常車站之間不會建得那麼靠近，最少也會相距十五格以上，才不致於浪費，因為所

建設都是圍繞車站而興起。不過有時候爲了方便物資運送，兩站共用部分堆積場是有效的。

其次，你要儘量把你所能的現金，拿來舖設鐵路和股票。鐵路可以說是這個的根本，鐵路最好蓋成雙，剛開始可以一條做客運，一條做貨運用。

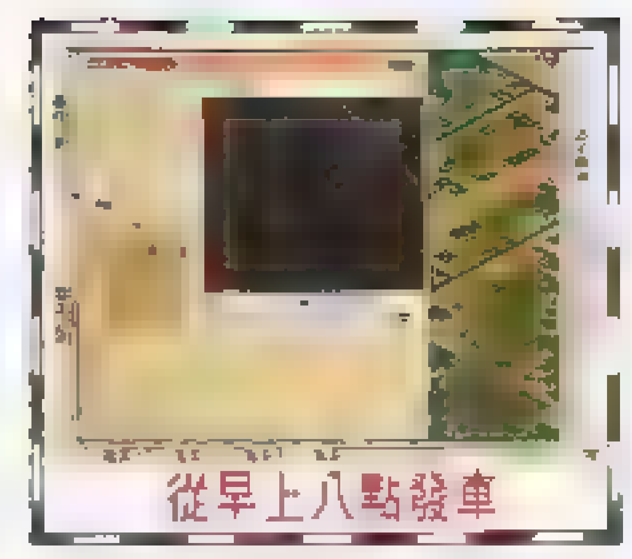
一般說來，這個遊戲中客車容易賺錢，貨車則難免賠，但是貨車卻負有載運物資重要任務。因此，客車貨車分配運用，是很重要的問題。好在鐵路A計劃讓你可以隨時把火車換掉，你可以先讓貨車載運材料，堆積到所要的程度再換客車來行駛。


採購 AR Ⅲ客車

客車一律使用 AR-3，貨車選擇 GP-4。這兩種車貴是貴，可是卻是最有效率，並且是最經濟的車種。還有，客車一定要記得設定出發時間，最好是早上八點從住宅區出發，避免半夜三更載不到客人。

車站儘量蓋大型的，這不但能處理較多的客人，而且當車站發展繁榮時，電腦會自動在車站上前方舖設一條馬路。所以，你盡量不要在正對車站正前的格子上蓋房子，以免馬路無法舖蓋。

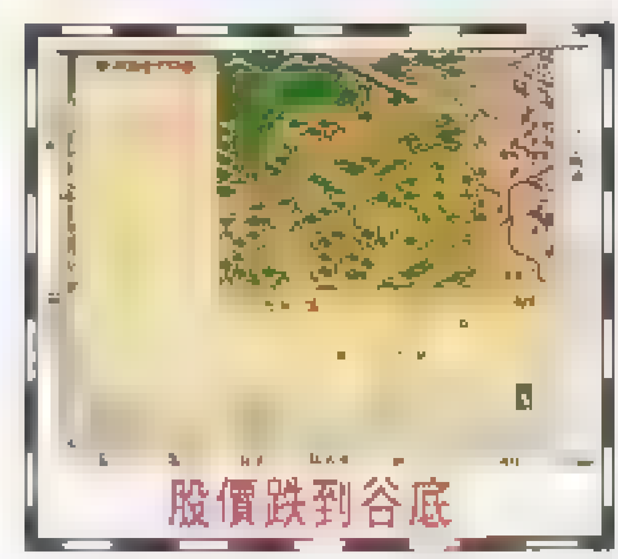
股票是遊戲中的重頭戲，


從早上八點發車

也幾乎是穩賺不賠的行業。在鐵路 A 計劃裡面，股票的漲跌是相當規律的，它會先跌個七到五個星期，再上漲三個星期左右。正常的情況下，在最低和最高之間價差約是四十餘元，也就是說，以每兩千股算（一筆的最高數量），一次來回可以賺到九萬元，扣掉約四萬元的佣金，可以實賺五萬元左右。你一次最多可以擁有一萬六千股。

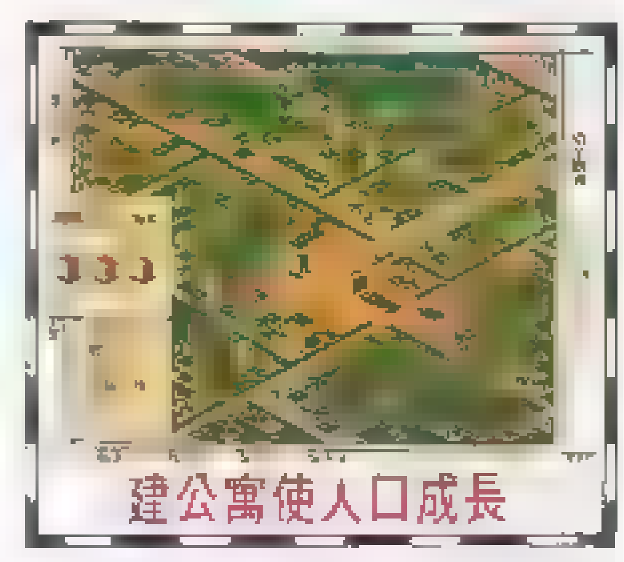
股價上漲可拋售股票

以第一圖爲例，一開始不要急著蓋鐵路設施，要留下大筆資金來炒作股票。而且一開始股價最低，大約才三、四百塊一股。選股盡量選擇波動大一點的，尤其是波峰和波谷相差越大越好，這種股漲幅比較大。記得在股價剛開始上漲的時候買進，下跌的第一天就全部賣掉，準備下個月再進場。由於股市是投資愈多，賺得愈多，所以跟銀行借點股票基金是無所謂的。不要太在乎利息，一次來回就可以賺回，除非眞的過高了。有一點值得注意的是，最好先買一些股票再借錢，因爲這樣你的資產較多，銀行會願意借較多錢。


股價跌到谷底

另外，大概過個半年或一年左右，股市會有一次狂飆；你可以注意，當大部分的股票都維持在八九百元單價時，狂飆就快出現了。當然，緊接著狂飆之後的是狂跌，它會在某一天全數的股都狂跌四五百元，所以要趁股價正高時趕緊賣出。

剛才提過，股票大約是兩個月一循環，所以你賣出之後大概要等一個月才能進場，這段期間你就可以買賣其它不動產。在買賣的過程中，不僅發展了都市，有時還能賺上一筆小財。不過要注意，每年買賣的數量都有一定的限制，當心資金因爲沒有買主而被套牢了。

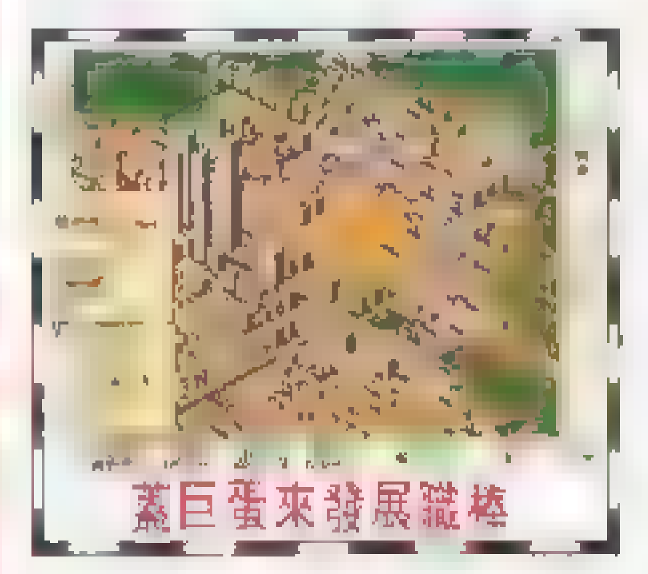

建公寓使人口成長

其中，工廠已於先前介紹過了，公寓則由於價廉物美，對於人口的成長有極大的幫助

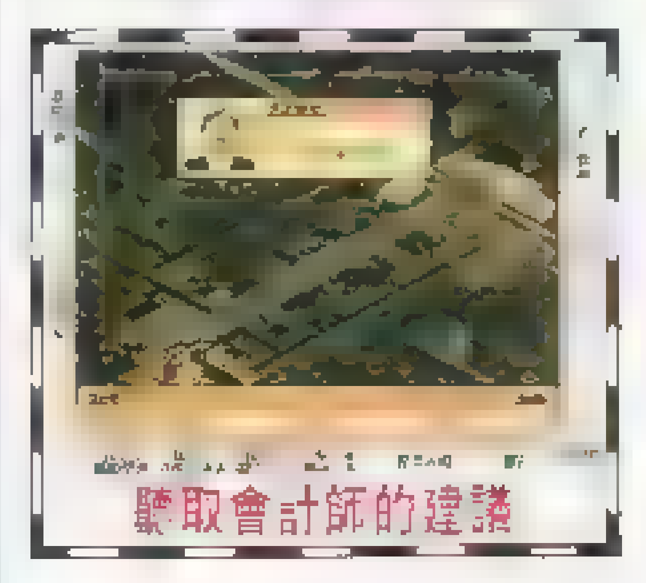
（公寓每幢一百五十戶，每戶3～5人），而且一年的營收大約有數萬元。

至於租賃大樓和旅館，則每年賺的錢不多，尤其旅館在初期特別容易賠錢，建議最好拿來當買賣或節稅之用，想要經營賺錢，可能較爲困難。

比較起來，商業大樓的價格起伏就較前三者爲大，好的地段每年可以賺到數十萬元，差一點的地方可能只有幾萬塊而已。


蓋巨蛋來發展鐵路

其它的大型育樂中心，包含有高爾夫球場、遊樂場、滑雪場和體育場。這裡面要大力推薦的是高爾夫球場，每天可以賺到一千元左右，假日更可達到一千元以上，不過冬天不營業。相反地，滑雪場則只在冬天營業，而且必須建於有斜坡的山上，例如第四圖就沒有合適的地點。不過以筆者的經驗來說，滑雪場利潤不如想像中高，又有三季要賠錢，似乎不太划算。至於遊樂場和體育場則利潤平平。值得一提的是，這類育樂中心最好相隔十四、五格以上，否則彼此競爭，利潤會減少20%到30%。


聽取會計師的建議

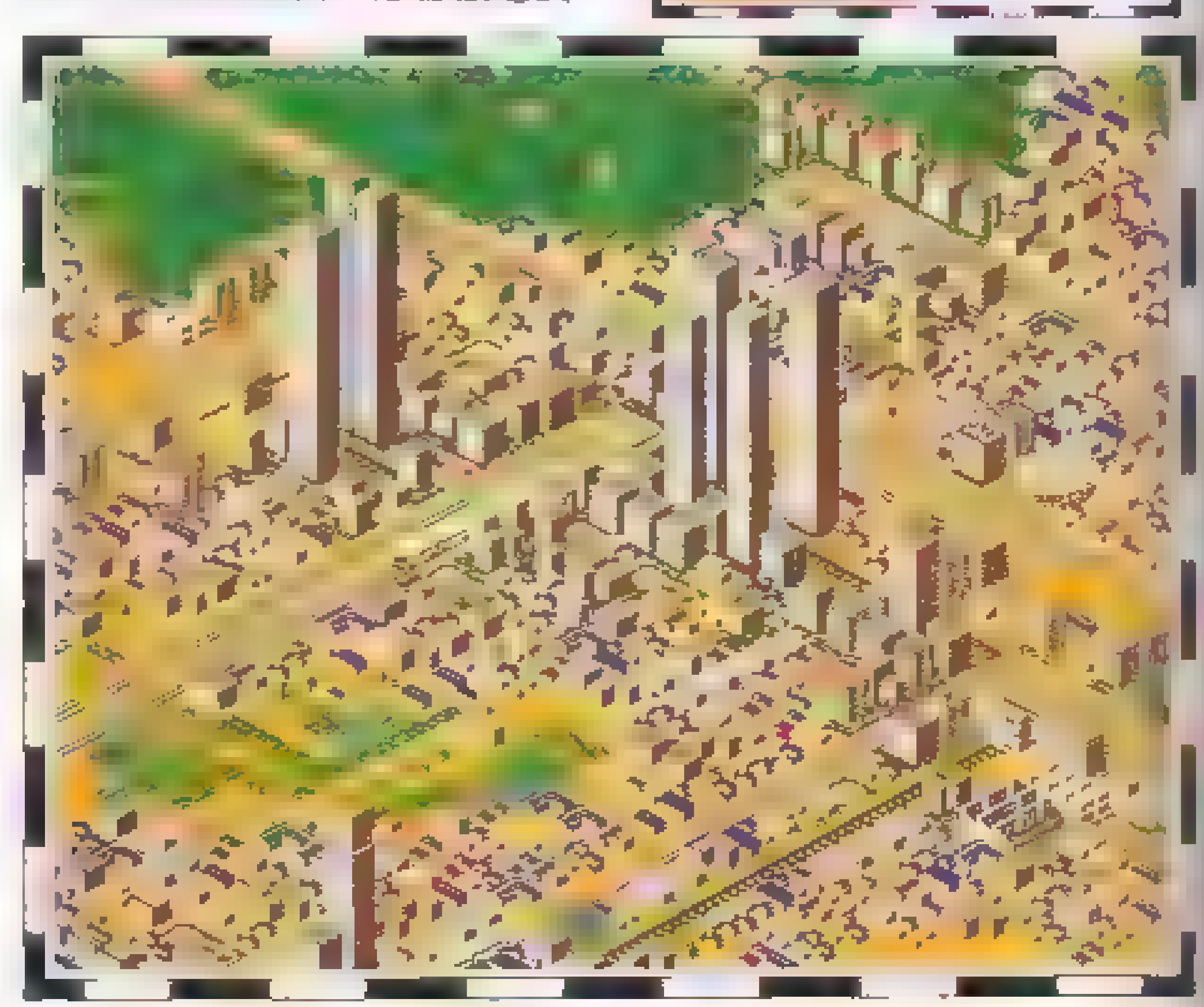
另外，高爾夫球場的增值能力也是一流的。例如蓋一間大約要兩百萬，蓋好沒幾天可能馬上就漲到兩百八十萬左右。

以上各項副業都有同一個原則，即靠近車站，可以賺更多的錢，離車站遠，賺的錢就少。附近的公寓、出租大樓以及旅館愈多，經營的利潤也就愈大。不過，在適當的地點，產業一蓋好其市價馬上大漲，有些遊樂場甚至可以上漲兩百萬左右，屆時要經營或賣斷，就可以視情況而做決定。

另外，在鐵路A計劃除了賺錢之外，還有一重要工作，就是要節稅。抽稅是以每年累積到三月三十一日的帳面爲準，資產部分抽百分之五，利潤部分更高達百分之五十，每年總不免要交個幾十幾百萬的稅（在其他遊戲一定會激起民怨）。通常的做法是利用三月底從事建設，避免帳面上利潤太大；但是，節了這年又不免苦了下年，以至於節稅並不容易。

等你的城市發展到一定的階段，電腦會自動興建一條高架的子彈列車鐵軌，當子彈列車穿梭在你的城市時，城市的地價會大漲。

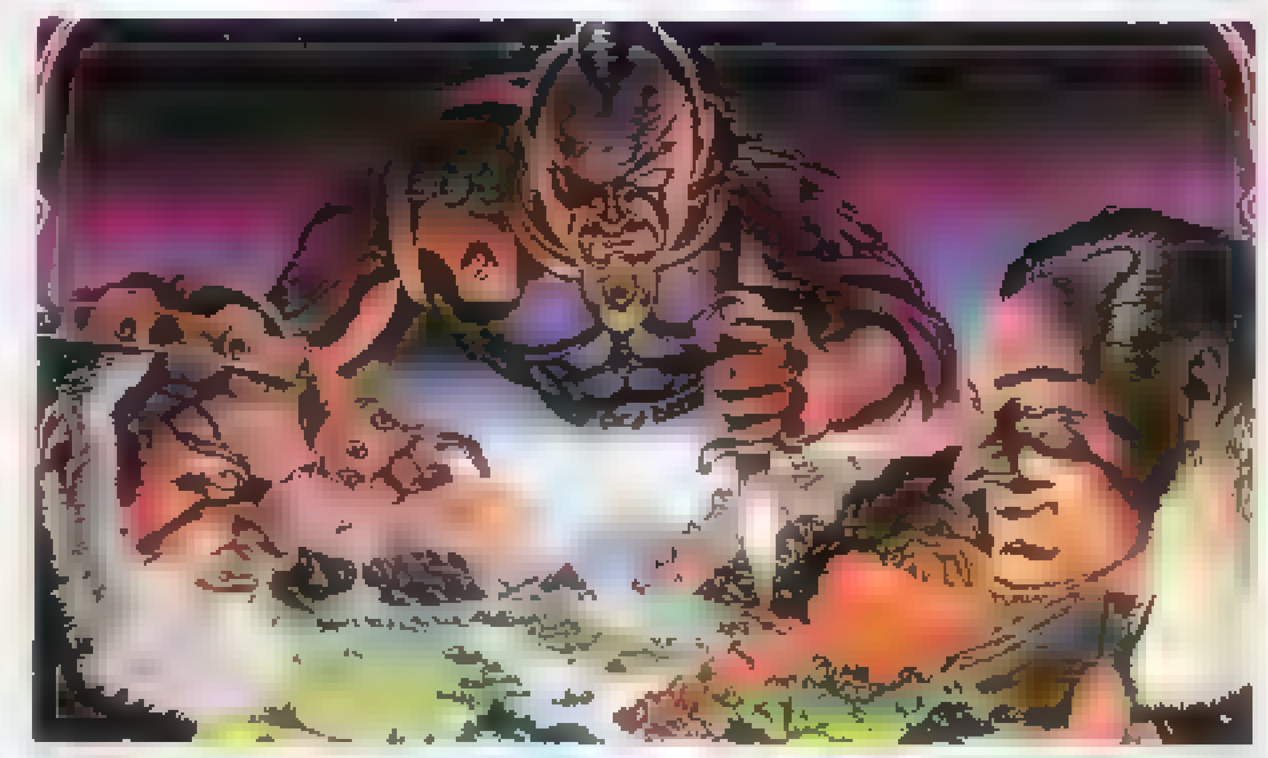
到此，鐵路A計劃基本的遊戲策略也介紹得差不多了，還有其它幾個圖也還有其挑戰和解決之道，就不多做說明了。當然，沒有人規定你該怎麼發展自己的都市，遊戲的趣味也正在此。希望玩家各自發揮想像力，創造屬於自己個性的城市及賺財之道。



/晏月平

風雲霸主

各位玩家面對風雲霸主上百個待征服的島嶼時，是否暈頭轉向，全身無力之感慨？一統江山何其久也，而且許多島嶼作戰方式不同，有時剛攻下一城鎮又馬上遭受攻擊，隊長為之氣絕，徒呼奈何！我們都知道自得黃石之法，聲振於漢，今筆者參禪數十寒暑（當然是風雲霸主中的時間）悟得"必殺四招"傳與各位玩家，如能用心琢磨，好好融會貫通，一定使你在登上風雲霸主寶座時，戰無不勝，攻無不克！拆招制敵，霸主盛業指日可待！



必殺四招

第1招 破斧沈舟

在你攻佔大多數的島嶼時，大本營通常為一大商埠，聚集了許多船隻、人員，其存糧、武器裝備都非常精良。假想攻佔需要花費你無數個寒暑，應用此招使你節省不少時間。

首先將其周圍敵方所有船隻焚毀（方法：對船隻下達「焚燬」指令），等到冬天時，你就可看到敵方飢寒交迫難度日，再對其發動攻擊，即可輕易獲勝。

第2招 乘勝追擊

在某些島嶼上作戰，會隨著時間及你的實力而有所不同，等你休息夠了，敵方可能已要了你的命；就算沒這麼嚴重，你也會發現敵人數日漸增多，武器配備也會變得精良。所以來到這樣的島嶼，可別一成不變的呆在那裡等城邦子民發明武器，儘量趁早發動攻擊，一舉殲滅敵人，免得夜長夢多。

第3招 堅壁清野

有些島嶼烽火連天，在裝備和人員補充上較難，此時找一最近的敵方城鎮下手，然後將其人員、裝備、糧食等全部帶走（方法：用「消極」指令進攻，保存大部份的人員及糧食，用「積極」命令接收全部人員、配備及糧食）繼續進攻下一城鎮。等到兵力夠充足時，即可讓某些人解甲返鄉從事生產及發明（所謂兵力足夠是指敵方來襲有能力自保的程度），然後對這些島嶼發動最後的總決戰。一般而言攻下三、四個城鎮後，你就夠「大尾」了，比較少有人敢找你麻煩了。

第4招 趨吉避凶

在此教你了解武器、船隻、時間因素、作戰態度如何影響你的軍隊：

＜Ⅰ＞武器：弓箭不利短兵相接，你還需有矛、劍之類的短程武器，以保衛你的隊長，免得你在別人的城鎮中造反，卻被殺得屍骨無存。且武器亦會影響你的速度，不要認為大砲好用，拉了一大堆大砲，它可會影響你的速度。

＜Ⅱ＞船隻：如前所述會促使敵方斷糧外，在某些島嶼上，一個城鎮到另一城鎮會因地形而繞許多路，如有配備船隻可能會省下許多麻煩。一般而言隊長會先有船隻配備，接下來才輪到士兵配備，好處是運送補給品速度增快，缺點是在進攻城鎮時，你的隊長和軍隊步調不一致，可能等軍隊溝到前方時，你的隊長已經以身殉國了。遇到這種情形最好是先派遣隊長到欲進攻的城鎮，等大隊人馬到齊再下攻擊指令。

＜Ⅲ＞時間：在本遊戲中影響很大，因為季節的變換會使你的軍隊缺糧，而冬天更是不利行軍速度。

＜Ⅳ＞作戰態度：當你用消極態度久攻一城鎮不下時，你可能要改變一下策略，改為中等態度進攻，方可告捷。

創世紀7資料片

美德試煉場 完全攻略

/LOTUS

緣起

記得那時正是深夜，我和大夥正在Britain的藍豬酒吧內飲酒。忽然一陣山搖地動，大家的酒灑了滿地，Iolo甚至跌到椅子下面，幸好不久就恢復了平靜。「有人知道到底發生了什麼事嗎？」Iolo爬起來問：「沒有？我猜Lord British可能會知道……」

於是我們一行人浩浩蕩蕩地闖進王宮，把Lord British從床上挖起來。Lord British告訴我們：「置央位於海上，那裡曾經有一座島嶼，叫做火之島。但那是很久以前的事了，火之島早已沉沒在洶湧的海裡，是什麼原因讓它再度升起呢？…」Lord British沉思了一會兒說：「如果你願意幫我調查這件事，我可以提供一艘船，目前這艘船停泊在Vesper南方的海港。另外，在這顆水晶球裡可以看到火之島的入口，但是小心！當你在火之島的附近使用水晶球，會導致水晶球的破裂。」

我們那時正在調查友誼會（Fellowship）的內幕，大家都對那些假仁假義的會員感到厭煩，能換件差事正是求之不得的事。接過了水晶球和船的所有權狀，Dupre笑著說：「說不定火之島就像富吉島一樣，是個渡假的好地方呢！」

初抵火之島

我們買了一些食物和日常必需品，登上了停泊在Vesper南方的Virtue號，隨即揚帆出發。水晶球上顯示的是一座破落的城堡，卻沒有告訴我們火之島的確實位置。由於火之島是在大海的中央，因此我們決定向南航行。向南走了沒多久，平靜的海面忽然變得波濤洶湧，起因似乎來自海底。Shamino興奮地說：「我們必定離火之島不遠了！它是個剛剛升起的島，附近的地質一定很不安定。」在我們的期盼中，火之島的海岸線漸漸進入我們的視線。

經過巡航後，我們發現火之島事實上由三個小島組成，我們選擇先在最大的島登陸。通過此島南方狹窄的海峽後，終於抵達了水晶球上所顯示的入口，也就是火之堡的入口。

火之堡內部分成東廂、西廂、大廳和神殿。東廂的小房間相當奇特，有一個黑色的圓柱體和一面鏡子，我試著觸碰

圓柱，一股神秘而龐大的力量讓我昏昏欲睡。Jaana 在鏡子之前出神了很久，我正想調侃她「愛美是女人的天性」時，她忽然小聲地說：「噓…鏡子裡有東西……」仔細一看，鏡子上的光影漸漸幻化成一隻 daemon，正朝我們做出醜陋的笑容。

我鼓起勇氣問鏡子：「你是誰？」鏡中的 daemon 回答：「我叫 Arcadion，是巫師 Erethian 的僕人。我被魔法困在鏡子裡，二百年來，一直毫無報酬地為 Erethian 這個老混蛋服務！」Arcadion 越說越氣：「你願不願意幫我脫離鏡子的束縛？」我點了點頭。Arcadion 笑出了一嘴的尖牙：「這個島上有一顆藍色的寶石，你只要把它帶來給我就好了。我會對你萬分感激的。」

西廂則是巫師 Erethian 的居室。Erethian 是個年邁又瞎眼的老人，看起來很樂於助人。我向他提到東廂的圓柱和鏡子，他似乎一點也不介意：「那個圓柱就是著名的『魔王之心（Core of Exodus）』。事實上 Exodus 是一座機器，分成 Psyche 和 Core 兩部分。當年你並未真正把 Exodus 殺死，只是破壞了 Psyche 和 Core 兩者之間的介面。如今 Psyche 被魔怪帶往他們地底的世界，沒有了 Psyche 的控制，Core 就只是一段死氣沉沉的圓柱，我想這正是促使火之島沉沒的原因。或許我們可以重新製造一個介面，或是簡單地讓 Psyche 及 Core 復合為一……」Erethian 的瞎眼中似乎放射出狂熱的光芒，不過他很快就察覺到自己的失態。

「至於 Arcadion 這個笨蛋，他老是不聽我的忠告，我早就告訴他，就算他得到那顆寶石也沒用，只會讓他陷入更緊的束縛罷了。那顆寶石原為我所有，後來被一條龍搶走了。」

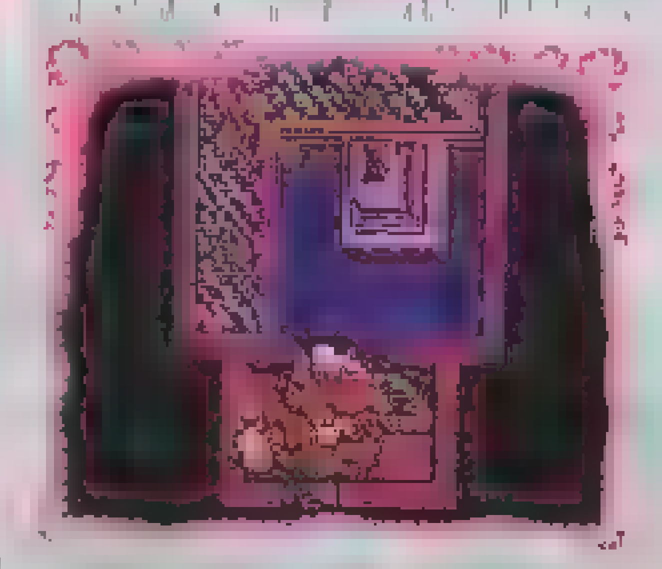
真理試煉

大廳的北面就是法則神殿（Shrine of Principles），供奉三座雕像，分別代表真理、愛心和勇氣。Spark 敲了敲代表真理的老人雕像，沒想到雕像忽然開口說話：「你們願意接受真理的考驗嗎？」我發現大夥都一副躍躍欲試的樣子，點了點頭，接著被傳送到一個迷宮中。

迷宮入口的牆上刻了兩行字：「不要被外表欺騙。」「真理就是真理。」Iolo 皺了皺眉：「這是什麼意思？莫名其妙嘛！」Shamino 聳聳肩：「只好走一步算一步啦！」

很快我們就發現這真是一座莫名其妙的迷宮，撿起地上的武器盔甲也會受重傷；明明放著寶物的房間，轉眼就空空如也，還有一大堆不知真假的路標。我們花了許久的時間走遍整個迷宮，除了七八個海市蜃樓的房間外其餘一無所獲。我們甚至在一具骸骨旁找到一份令人鼻酸的遺書，那個可憐人為了追求真理而來，卻連真理的影子也沒摸著。

最後我決定退出這個迷宮，快走到入口大廳時，細心的 Jaana 忽然指著地上說：「這是誰掉的頭罩？」地上的頭罩



是學者專用的，而學者卻是研究真理的，我心裡忽然閃過「尋找那些不在那裡的事物」這句話，靈機一動：「大家找找附近有沒有密門！」

果然在頭頂的北方有一條秘密通道，沿著通道向北，我們抵達一個小房間。拉下門邊的開關，走進房間，我伸手拿取平台上的護身符……整個隊伍又被傳回法則神殿。雕像祝福我們後，又喃喃地唸著：「Psyche 將會回到 Core……」這是否和 Erethian 所說的話有關呢？

受到祝福後，我的 Intelligence 屬性提昇到 30，Dupre 打趣地說：「真不公平！為什麼只有你的屬性提高？」Iolo 白了他一眼：「誰教你不是聖者呢？」

愛之試煉

火之塗西廂秘門的入口在廂房的左下角，裏面的月之門將我們傳送到一片依山面海的空地，山腳的墓碑告訴我們這裡是著名巫師 Astelleron 的落腳處。空地上有一個小屋，大概就是 Astelleron 生前的住所。屋子裡有 Astelleron 的日記，似乎和建造石怪（stone golem）有關。

海邊的沙地上站著一個笨拙的石怪。當我們走近時，牠正著急地看著地上另一個支離破碎的同伴：「我是 Bollux，同伴 Adjhar……受傷了，能不能……幫牠？」很難想像一堆石塊會流露出如此哀戚的表情，但我們由衷地為他難過，立刻同意幫忙。

Bollux 的智商顯然不高，說話也不流利，但我們勉強可以了解牠的意思：很久以前，巫師 Astelleron 獨居在此，非常寂寞，因此創造了 Bollux 和 Adjhar 兩個石怪，並給與牠們思考和說話的能力。Adjhar 受傷後，Bollux 在主人的書房裡找到一本名為「Castambre 之石」的書，上面記載著賦與石頭生命的步驟。Bollux 照著書上所說，用小石子在 Adjhar 的殘骸四周排成五角星形，但是牠的理解力到此為止，不知道接著該怎麼做。

我從 Bollux 手中接過「Castambre 之石」，當我翻完整本書，原本夾在書裡的紙掉了下來，仔細一看，上面是一些咒語。

首先必須先找到 Castambre 之石。我帶走了井邊的水桶，又在東方的山洞裡找到一把鐵

鍬（pick），走出山洞東南的出口，立刻被傳往另一個山洞，通往一塊沼地。

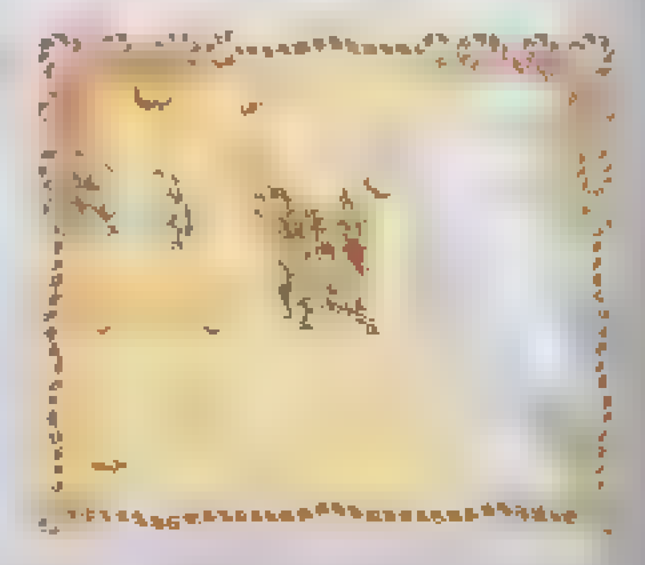
沼地正中就是著名的 Castambre 石和生命之樹。按照書中的指示，我把水桶放在樹下（東南角），然後用鐵鍬砍樹，樹上流出的血很快注滿了桶子。

回到 Bollux 所在的沙地，我把生命之樹的血灑在 Adjhar 周圍的五塊小石頭上，接著唸紙上的咒語，卻沒有任何事情發生。依照書上所說，Adjhar 還需要一顆心臟，但是書上製造心臟的部分早已污損得無法閱讀了。

看到這種情形，Bollux 竟然把自己的心挖出來，隨即倒地死去。我撿起 Bollux 捐獻出來的

心，放進 Adjhar 的胸腔（在 Adjhar 身上按兩次滑鼠鍵，再把心臟放進去），然後唸出咒語，一道閃光射來，Adjhar 居然神奇地復活了！

Adjhar 的智力顯然比 Bollux 還高，當我告訴牠 Bollux 如何犧牲自己時，幾乎在牠冷硬的眼裡看到淚光。他說：「Bollux 這個傻瓜，牠以為只有犧牲自己的心，才能使我復活，那我豈不是也要如法炮製嗎？事實上，這並不是唯一的方法……」Adjhar 從我手中接過 Castambre 之石。



我照著 Adjhar 的話取得一顆心臟，同時裝了滿滿一桶的

血液回到沙地，把心臟裝回Bollux身上，再把血液倒在石頭上，唸出咒語，Bollux果然由生命之樹中獲得力量，從地上站了起來。

Adjhar告訴我：「我們本神殿的守護者，同時也保管著愛之護身符（Talisman of Love）。聖者，現在護身符是你的了。」

接過護身符，我們又被傳回法則神殿，愛之雕像除了提高我的敏捷度外，又告訴我：「當心！有一股邪惡的力量正在干擾Britannia……」邪惡的力量？難道是……

P.S. ●castambre之石的右上方有一個很難辨認的開關，可以打開北方洞裏的某個秘門。●讓Bollux復活的心臟，依Adjhar所言，以鐵鍬砍下樹幹。

～勇氣試煉～

火之雕像附的月之門把我們導到一座地牢內。地牢中有一巫師正全神貫注地對著祭壇施法。仔細一看，祭壇上竟然躺著一個血跡斑斑的小孩，而四周則堆滿了骨骸和屍體，顯然這個巫師是以人命來施行某種邪惡的儀式。我們一擁而上，將巫師和他的嘍嘍一舉殲滅，可惜已經來不及救祭壇上的犧牲者了。

我們在東南方的一具巫師屍體上找到一把鑰匙，打開東邊的門，又受到兩個石怪的攻擊。向北走，則是毒蠍和蜘蛛的巢穴，我們在源源不斷的毒物之間殺出一條血路，才在牠們的窩裡找到兩個打開閘門的開關。

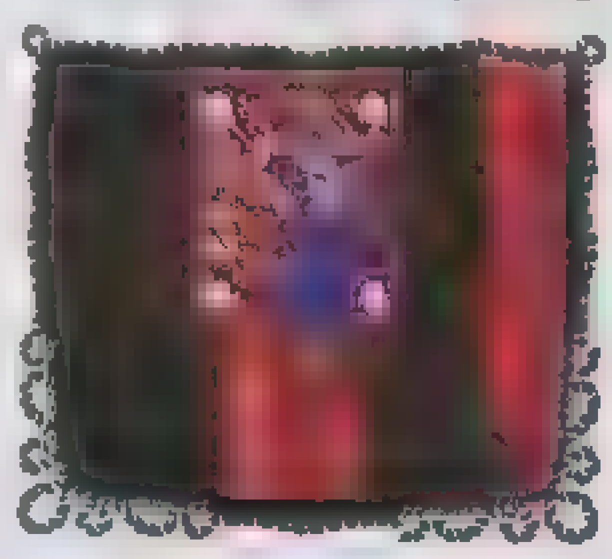
經過一連串的戰鬥，大夥都筋疲力竭了，開門之後竟然出現了一條小龍！我連忙施展法術，好不容易把牠解決，在龍窩裡找到一把玻璃劍。

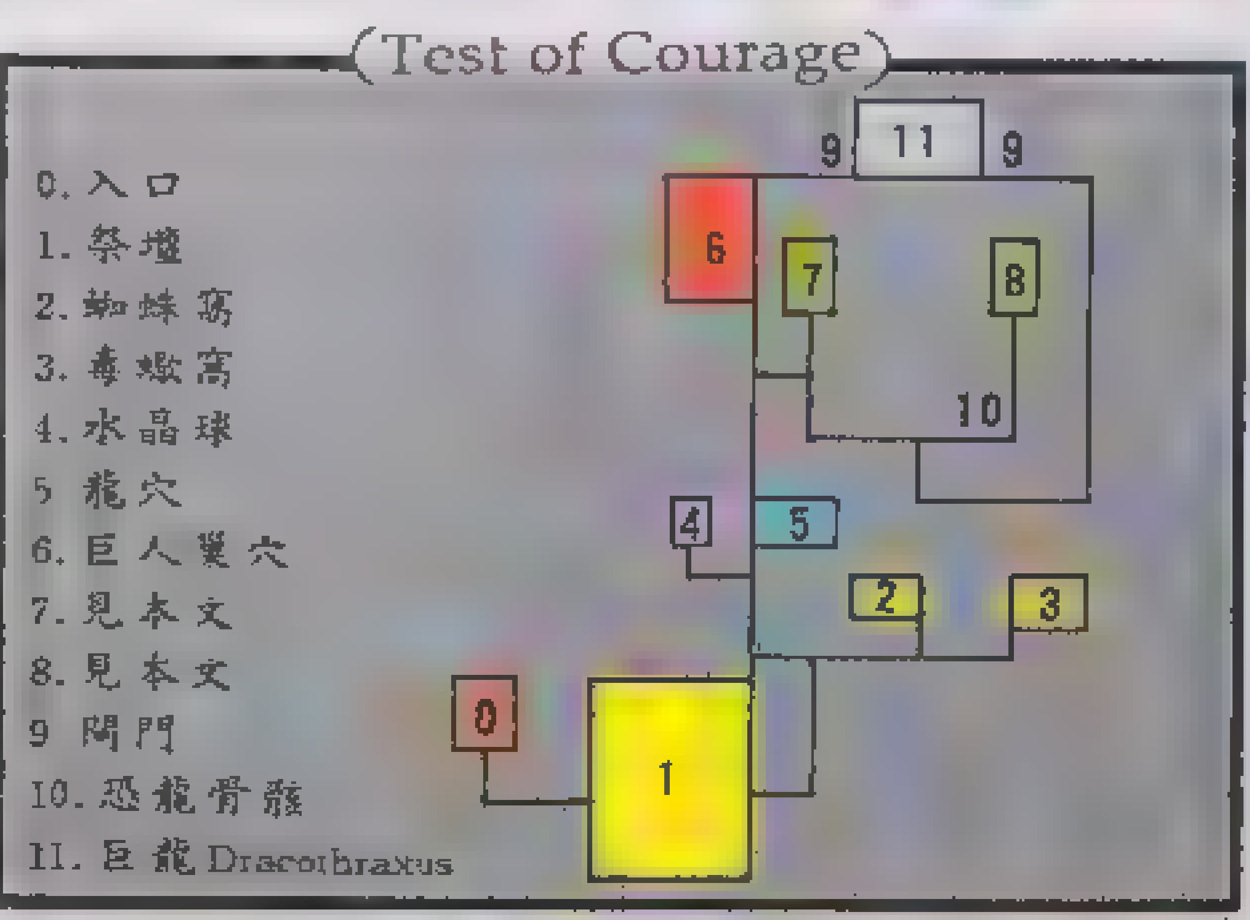
龍窩西方（4）處有一個水晶球，水晶球裡的影像十分奇怪。正當我們百思不解時，一

向細心的Jaana忽然把玻璃劍放在水晶球南方的平台上，水晶球竟然變成一把鑰匙！使用剛才得來的鑰匙打開北面的門，我們在（7）（8）分別發現兩個相似的小房間，（7）的房間裡放了一個魔法頭盔，（8）處則是一個普通頭盔。頑皮的Spark把兩個頭盔換了過來，結果傳來一陣嘎嘎聲，竟然因此而打開了（9）處的閘門。

走入（11）的房間，一陣熱風襲來，一隻前所未見的巨龍出現在我們面前：「你好！我叫Dracothraxus。恐怕你要面臨失敗了，勇氣守護者把我設計成一隻不死的龍，只有一項古物才能置我於死地，而這項古物根本就不存在……或許你自以為可以擊敗我，來吧！」

巨龍的恫嚇使得牠看來更加恐怖，我正在考慮要不要退出這個房間，卻看見Dupre拔起





劍衝向巨龍（他剛剛喝了一整瓶酒），我們只好硬著頭皮跟進，沒想到三兩下就把巨龍解決了。

「好一隻大言不慚的龍！」正當Dupre得意揚揚地說話時，躺在地上的巨龍居然復活了：「很好，你的確勇氣可嘉，但是別以為你已經打敗我了。為了獎勵你的勝利，我打算送你一顆美麗的寶石，就看你有沒有勇氣來拿。」

Dracothraxus張開大嘴，在牠的利牙後面藏了一顆閃亮的藍寶

石。

看來Dracothraxus並不是個卑鄙的對手，我克制住恐懼，把手伸進牠冒著熱氣（還有惡臭）的嘴裡，沒想到Dracothraxus自己把寶石吐在牠的巢裡：「別緊張！我只是試試你的勇氣，如果你覺得可以打敗我了，歡迎隨時來挑戰！」Dracothraxus身後有一扇打不開的門，看來不把牠擊敗是無法通過這扇門的。

煉製寶劍

我答應要把藍寶石帶給鏡中的daemon，於是回到火光堡的東廂，用寶石擊破鏡面，鏡中的影像漸漸消失，藍寶石的光芒卻越來越強，此時Arcadion忽然變了一副嘴臉：「現在全Britannia都要感受到我的憤怒！你們要為我被囚禁的每一分鐘付出代價！」

沒想到Arcadion是如此忘恩負義的傢伙，我抓緊劍柄等待一場大戰，卻不見Arcadion的蹤影，只聽到一聲哀嚎：「不！Erethian這個老傢伙沒說錯，我永遠也不能解脫被束縛的命運！」原來惡有惡報，Arcadion並沒有被釋放，只是把他換了個新家—他現在被拘禁在藍寶石裡了，同時也換了個新主人—我。

我把巨龍的話告訴巫師Erethian，他告訴我：「唯有Black Sword才能殺得了Dracothraxus。Black Sword威力非常強大，我以前也想鑄一把，但是沒有成功。或許我可以幫你鑄成。」

Erethian的手一揮，大廳裡突然出現了全套的鑄劍工具，然後在爐子上留下一個劍模，裡面是Blackrock和其他珍貴金屬的合金。由於我對鑄劍的過程相當熟悉，很快就把劍鑄好了，但是這把劍卻黑沉沉的毫不起眼，甚至比一般利劍都不如。

Erethian告訴我：必須爲Black Sword注入魔法力量，這時我手上的藍寶石發出閃光，傳出Arcadion興奮的聲音：「主人，如果你把我和Black Sword結合，相信我能為你貢獻出更大的力量？」Erethian冷冷地警告我：「沒錯，這樣是解決了劍的問題，但是也同時解決了Arcadion自己的問題，這些daemon的真正居心可和你我不同，他願意幫你，一定是他也可以從中獲利……，如果你只有這條路，那麼我同情你。因為不但Arcadion從此被困在劍裡，你也註定一輩子攜帶它，永遠不得離手。」

由於我找不到其他的魔法來源，只好冒險把Arcadion和Black Sword結合（和blue gem說話，選Black Sword，bond），一陣閃電後，藍寶石已附著在劍柄，Black Sword之中

隱隱有光彩流動。

回到巨龍的洞穴，我走到Dracothraxus身旁，吩咐Black Sword把牠擊斃，臨死前Dracothraxus不但不悲傷，反而鬆了一口氣：「終於解脫了。這不僅對你的勇氣是一項考驗，對我也是。我身後的門已開了，你可以去奪取勇氣護符（Talisman of Courage）。

我也能得到我的獎賞。

門後的月之門把我傳到一個莊嚴肅穆的殿堂，神壇上就是勇氣護身符，我們帶著護身符又回到法則神殿，經過祝福後，我的 Strength 也升高到 30。勇者雕像告訴我：「你的下一個任務是取得 Talisman of Infinity，有關它的資料就在大堂裡。」

告別火之島

我在巫師 Erethian 的書房裡找到一個卷軸，寫著〝Scroll of Infinity〞。然而我卻不能理解上面那些類似程式語言的東西。拿去給 Erethian 看，他詳細地為我解釋：「Talisman of Infinity 位於虛空（void），要把它傳到現實世界，必須準備一面凸透鏡和一面凹透鏡來…，然後……不對！我差點兒上了你的當，你要把 Core of Exodus 弄走嗎？對不起，我不再回答任何問題了。」

「這個 Erethian 真是莫名其妙！」Shamino 抱怨著，但我已從蛛絲馬跡中逐漸猜出 Erethian 的…，把 Exodus 的形（core）與神（psyche）合一，重新帶給 Britannia，我非阻止這個危險舉動不可！

我忠實的「劍奴」Arcadion 曾說：「主人別怕，我知道怎麼辦！……」依照 Arcadion 的…，我半夜到 Britain 博物館拿了兩片透鏡，分別放在 Core of Exodus 的左右兩邊，然後把 truth、love 和 courage 三個護身符一一排在圓柱上，形成四分之三個圓……。在柔和的光芒下，Talisman of Infinity 出現了，和 truth、love、courage 三個護身符形成完整無缺的圓。

Erethian 突然出現：「不！你不能這麼做！」他的雙手高舉，嘴裡念著一大堆咒語。然而他無法匹敵護身符的力量，一個雷霆下來，登時把他變成一堆骨骸，四個護身符連同 Core of Exodus 都隨之消失無蹤。

雖然 Erethian 野心勃勃，想要重新把惡魔 Exodus 帶回世界，這個孤寂的老人畢竟也幫了我們不少的忙。一陣沉寂後，Jaana 甜美的聲音響起：「我們趕快離開這裡吧！Lord British 必定很樂意聽到 Exodus 已經被完全逐出這個世界……」

備註

1 鑄劍方法可在 Serpent's Hold 城外的武器店裡找到：先打水把水槽裝滿，然後把劍模放在爐子上（必須在爐上「使用」劍，以下均同），拉動風箱直到劍模呈白熱，立刻把劍模放到鐵砧上，用錘子敲打（錘子要拿在手上），動作要快，多敲幾次，直到出現〝The blade has been worked as well……〞訊息，趁劍尚未完全冷卻，再放到水槽裡急速冷卻即可。

2 直接使用 Black Sword 的殺傷力並不強，但是可以吩咐 Arcadion（1）恢復你的法力（2）把隊伍傳回火之島（3）射出火球（4）殺死特殊敵人。Arcadion 不屑親自出馬擊殺無名之輩，除了巨龍 Dracothraxus，他只願對付 Erethian 和 Lord British。當你把進度存起，不妨去殺殺 Lord British，可以在他的遺體上發現一個有趣的秘密。請注意：Arcadion 必須靠殺戮來維持他的力量。

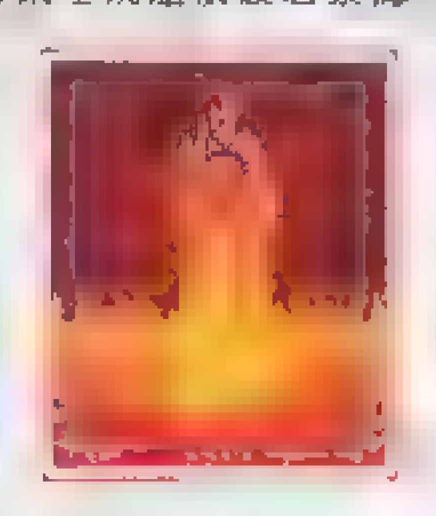
3 結束後別忘記回到 Lord British 那裡領賞！

克萊恩黑暗之后

完全攻略(上)

作者：Steeler

克萊恩黑暗之后是龍槍（Dragonlance）系列的第三部，也是完結篇，冒險的舞台移轉到更廣大的Taladas大陸上，除了一般的陸地探險外，還可乘坐飛船橫渡岩漿海一也



就是Taladas東北方的火焰之塔所在，還必須深入海中協助海中精靈解決與海龍之間的紛爭。

此外，千迴百折的高塔、錯綜複雜的神秘森林、高度文明的地精堡壘、傲慢的牛頭人王城等，構築一齣高潮迭起的好戲，最後甚至深入黑暗深淵（Abyss）與黑暗之后一決死戰。大致說來，這樣的劇情安排是比蠻荒異域系列的遊戲來得緊湊，難度也較高，內容則不像黑暗之池那樣的鬆散，的確是個不可多得的好遊戲。

以下要談的是關於法術及怪物的概說，應該會對初次接觸SSI的RPG玩家有所助益才是。本遊戲中有很多很好用的法術，某些特定的怪物要用特

別的法術才能奏效。

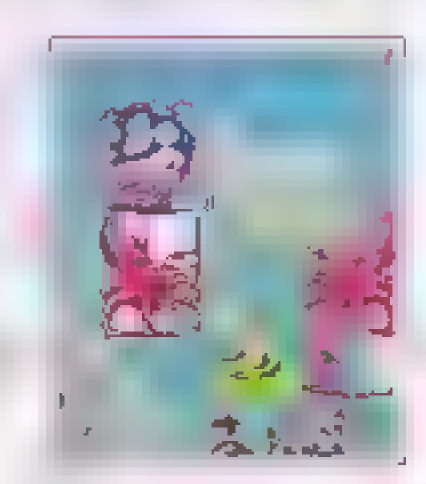
Delayed blast fireball 就是對火無免疫的怪物最有效的致命法術，除了在第一時間先發制人外，火球涵蓋的範圍幾乎遍達整個戰場螢幕所顯示的範圍。Fireball 則是範圍較小，施法時間較長的法術。

Ice storm 專門用來對付對火焰攻擊有免疫的怪物。Lightning bolt 對站立在牆壁邊上的怪物特別好用，藉由反射的功能可造成兩次相同大小的傷害。

Cone of cold 是對付身旁近距離的敵人的好法術，傷害範圍像是一個以施法者為頂點的扇形，涵蓋三角放射狀的攻擊範圍。而 Meteor swarm 則是對付大範圍的怪物給予猛彈般四次的小火球術攻擊。

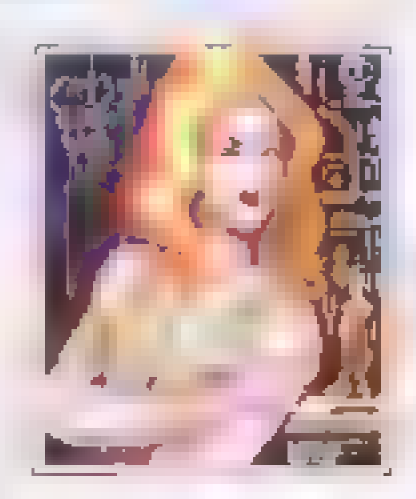
Mass charm 和 Charm monster 可使敵人自相殘殺；Hold monsters 和 Hold person 則可使對方靜止呆立，束手待斃。Summon monster 可召喚來兩隻強大的怪物，如牛精等。若是隊伍中有兩位以上的魔法師，同時召來一堆怪物，在可收以逸待勞之效，甚至看到召喚來的怪物收拾敵方頭的好戲。

Slow 可使一群敵人動作變得遲緩；Power word stun、Power word blind、Power word kill 等，則是用來對付較弱小的生物。若是要對付單一強大怪物時，Magic missle 堪稱最經濟有效的法術；因為它的殺傷力與施法者的法力成正比，但是對付那些可施展 Shield、Minor globe of invulnerability 或是 Globe of invulnerability 法術的敵人，則效果將打折扣。



Disintegrate 是將目標消滅無形，這也是冒險隊伍最擔心遇上的強力法術，因為若不幸因此喪生，則連同身上的神兵利器、寶甲都會跟著消失無蹤，至此只得重新 Load 進度回來。Otto's irresistible dance 專門用來對付法力高強的巫師，而 Fumble 可使單一怪物變得笨拙，攻擊力因此降低。

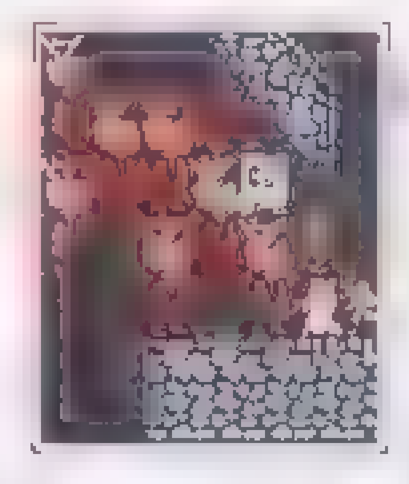
對於牧師而言，攻擊性的法術相對較少，Blade barrier 是其中少數好用的法術，可攻可守。攻的方面：被四個飛刀陣困住的怪物，每回合都會平白損失大量的生命力。守的方面：可擋住來犯敵人的攻擊路線，或是將敵人限制在某個封閉區域內，然後再用投射武器或是其他法術結束它。Dispel evil 可驅除某些邪惡生物；Silence 可使敵人施法者暫時喪失施法能力。



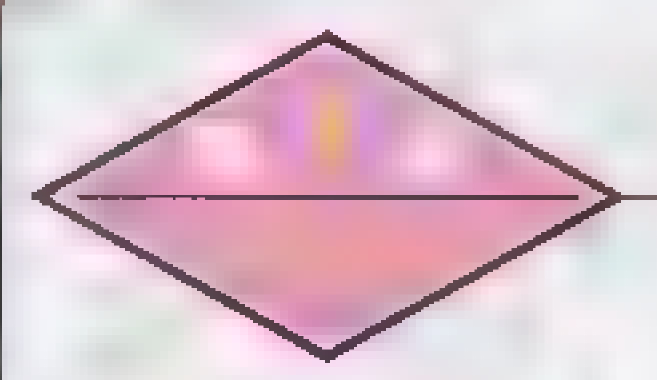
另外牧師有一項很重要的任務，那就是在戰場上隨時注意隊伍的身體狀況、生命點數，必要時給予緊急治療。Dispel magic 是相當常用的法術，魔法師及牧師都可使用，通常都是用來解除受詛咒隊友身上的魔法。

克萊恩——黑暗之后中的牧師法術中具攻擊性的大幅減少，如 Harm、Destruction、Slay living 等高級法術都不在牧師的法術卷軸中，不知是否是因為身為牧師的人必須本性淳厚，不可使用太惡毒的法術？

黑暗之后的故事是從幽靈騎士（Death Knights of Krynn）連續而來，基本上它的系統起源於光芒之池（Pool of Radiance），只是把舞台轉移到克萊恩（Krynn）。你可以將幽靈騎士裡打敗索斯王（Lord Soth）的光榮隊伍傳送過來，或是重新建立一支新的冒險伙伴。

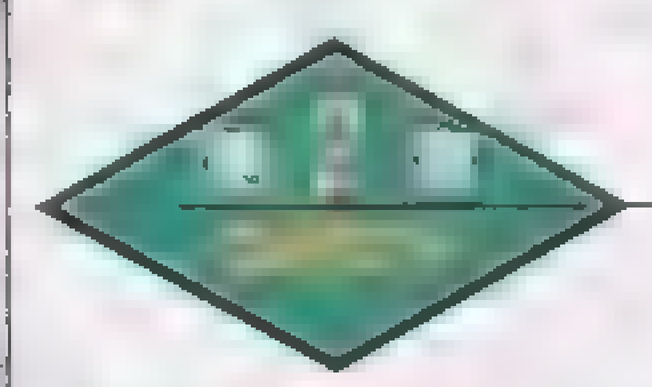


為了阻止黑暗之后塔克西斯（Takhisis）再度進入克萊恩領域及消滅索斯的餘孽，你將前往廣大的泰勒達斯（Taladas）大陸，那裡塔克西斯正在組織軍隊，黑暗的陰影日漸擴大，必須儘快聯合正義之士共同消滅這群新的邪惡勢力，以阻止黑暗之后侵略的陰謀。

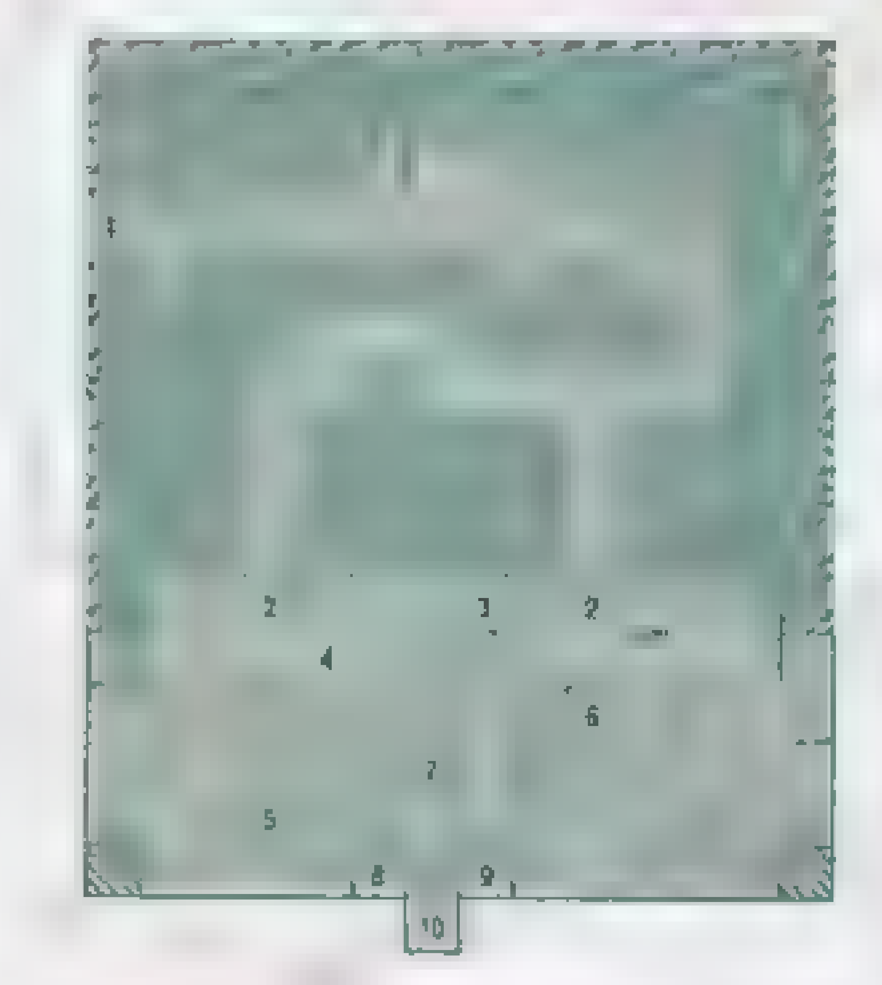


隊伍接到Laurana將軍的信後立刻趕抵Palanthas。那是一個美麗的清晨，商人和市民慢慢地走在街上，陽光和煦地直灑在道路上，鳥語微風，一切看來是那麼的祥和，但是隱約可以感受到市民的臉上似乎有解不開的愁容。

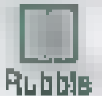
穿過城門把將軍的信拿給衛兵看，然後走進Palanthas城內。進入城內，先到皇宮晉見將軍，看看是否真有重大事件發生？將軍神色緊張地要求隊伍前往Caergoth查探有關龍怪行蹤的謠言。



一來到Caergoth，發覺滿目瘡痍，煙焰迷漫，整座城已成爲廢墟，居民沒有來得及逃跑的都被屠殺殆盡。經過仔細的搜索，也找到幾具屍和龍怪（draconians）的屍體。最後來到碼頭，遇上Daenor船長，他咬牙切齒地陳述經過，並且請隊伍追查這群劊子手及他失散的妹妹Crysia。



Key



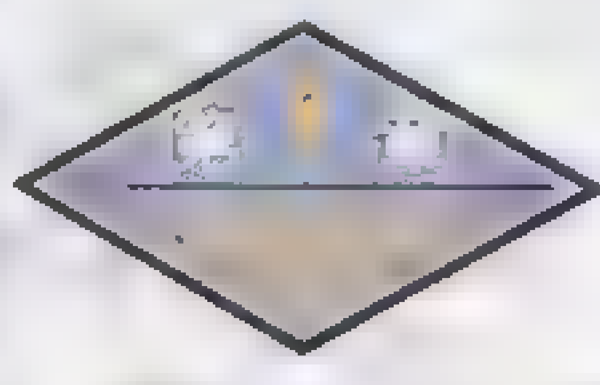
1 ▶ Palanthas的出入點。

2 ▶ 進入Caergoth不久，龍就發現隊伍的行蹤，並且展開攻擊。

3 ▶ 一位老婦和其小孩正在埋葬她的丈夫。

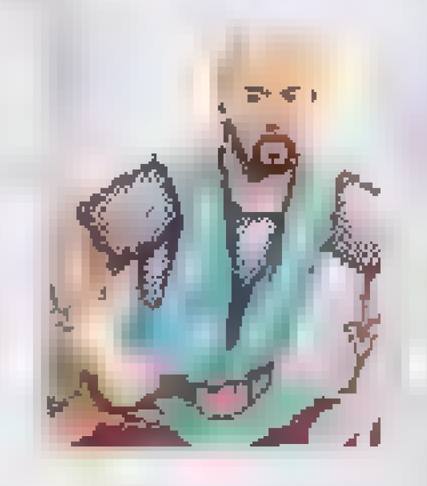
4 ▶ 被殺害的一位小男生。隊伍埋葬他時發現這個小男生是被劍所砍殺，而不是龍。

10 ▶ 從船上跳上碼頭的船員，船長Daenor介紹自己，並說明他所看到的經過。隊伍可隨同他出海找尋龍怪。



搭乘Daenor船長的旗艦號出海，不久發現右舷有艘破船被沖到岸上，於是與Daenor划小船來到沙灘。跟隨沙灘上的足跡，直上半山崖，發現一個龍怪聚背的洞穴，裡面有被抓來的俘虜，包括Daenor的妹妹Crysia，但是她被施以魔法，反而警告龍怪隊伍的出現，隨後消失在黝黑的洞穴中。

隊伍在崎嶇多折的山洞中，找尋Crysia，途中遭遇許多山洞中的怪物，好不容易才在盡頭追上Crysia，而她卻迅速地跳上　寶藍龍，消失在地平線



Key

Wall Door Rubble Archway Secret Door Impassable

➤其他提示：在不同的區域會遇上不同的怪物，隊伍只能在入口區和出口區休息，其餘的地方都會導致怪物突襲。

2 ▶精巧的陷阱，派隊中的小偷解除。

4 ▶遇上一群龍怪及 Crysla。但是 Crysla 顯然受魔法所控制，在龍怪和隊伍發生戰鬥時，她往北邊逃逸。

—藏有兵器的密室。

5 ▶一堆石頭擋住通道。如果隊伍強行爬過，將遭遇毒氣，每個隊員會略受輕傷。

▶龍怪看守著從 Caergoth 抓來的囚犯。這場硬戰頗為棘手，戰勝後向前至 18 處解救被抓來的人。

8 ▶隊伍再度發現 Crysla，她卻警告龍怪，並且用魔法攻擊，隊伍必須用 Dispel magic 對抗，否則會受傷。

9 ▶鐘乳石般的尖銳物掉落下來造成傷害。

11 ▶更多的 Otyugh，戰鬥後搜索可得 Flail + 4。

12 ▶ Boring beetles 破殼而出。

7 ▶此處遇見一位老婦，她從龍怪手中逃脫。簡單說明她自己的遭遇後，致贈隊伍一條 Necklace of missiles，對往後冒險助益頗大。

8 ▶解救被俘虜的 Caergoth 市民。市長提供重要的訊息。

9 ▶ Dannor 船長的老友在他死前解說 Crysla 的遭遇。

'0 ▶ Whisper spiders 和 Enormous spiders 在此地。

'2 ▶ Spiders 造一個誘餌來愚弄隊伍。一旦除去這個陷阱，Spiders 從東邊出現。

'4 ▶藍、黑龍攻擊隊伍。

'5 ▶洞穴出口。隊伍來到時剛好看見 Crysla 乘一隻藍龍離去。隊伍可從此處回到銀翼號船上。

出海後一個星期，遇上暴風雨，船被強風打沉了，所有的人員都掉入海中。很幸運地被海中精靈族救起，施以特別的法術可在水中生存。

而水中的世界也像陸地那樣紛擾，Sahuagin 的王子

Talhook 盜取海龍的龍蛋，威脅海龍去消滅海中精靈族。隊伍除了幫忙海中精靈族完成一些任務外，最重要的是歸還龍蛋。

龍蛋藏匿在廢墟的氣室中，必須用 Lyzlan 給予的 Crylokon 才能重新在空氣中呼吸，Crylokon 只能使用兩次，而

且在其他地方使用會導致隊伍溺水。

▶其他提示：當龍蛋歸還海龍以後，整個海城將充滿強大的水中怪物，連氣室也會出現人類生物。此外，唯一能安全休息的地方是避難大廳。

在交還龍蛋後，在此處破除Talhook王子的埋伏。

8 ▶地道。很多海中怪物在此遊走，包括可怕的Eyes of the deep。

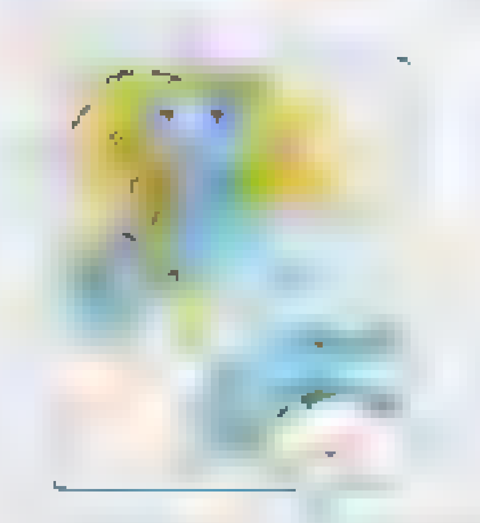
9 ▶進入Celanost Rum的大門。

1 ▶隊伍醒來後的密閉房間。Dargonestl精靈族的王子Lyzian給予一個能在水底自由行動的戒指：ring of free action。

2 ▶海中精靈族避難的大廳。隊伍在此接受精靈族之託完成許多項任務。如果隊伍治療其中受傷的精靈，會得到一把staff of striking或是scimitar+3。從東南方取得大門鉸鍊或是拯救Daenor也可得另一個戒指及Naulidis城的地圖。

3 ▶精靈族戰士駐守的據點，防止外面的海龍進入。

4 ▶守衛室。一個年輕的精靈



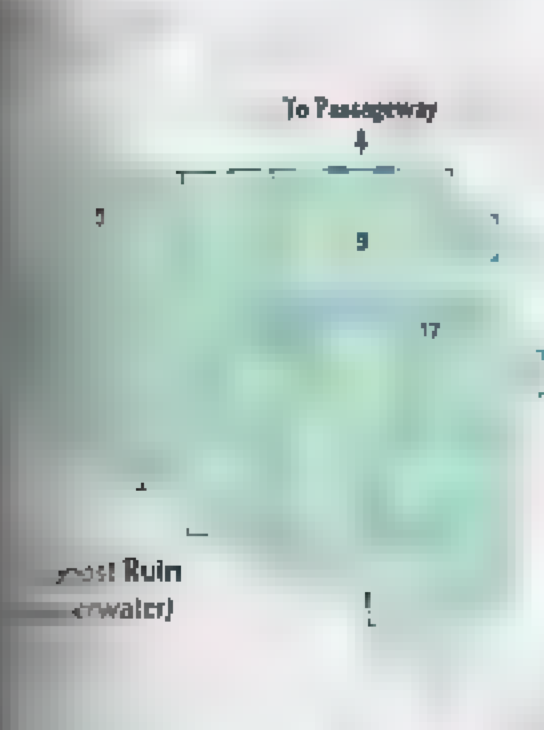
Irenia躲避海龍的攻擊藏匿於此。

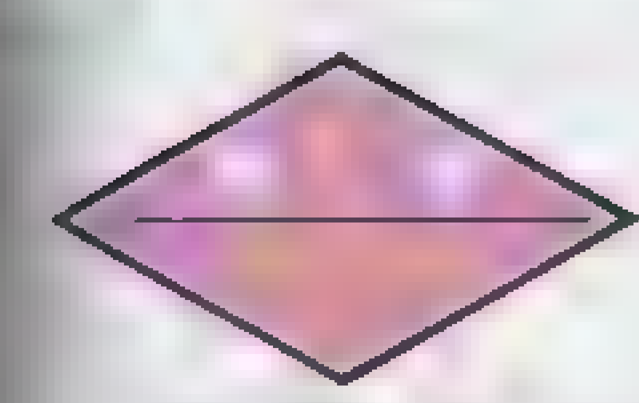
5 ▶工作室。隊伍須來此地取得新的大門鉸鍊。

7 ▶Lyzian的臥室。在Lyzian告知隊伍在此處營救Daenor船長，可發現他躲在門後，迅速將受重傷的Daenor帶來2處。

10 ▶進入空氣室的天井。隊伍必須使用Lyzian給予的Cryloken，否則無法在空氣室生存。

11 ▶ 返回海中的天井。

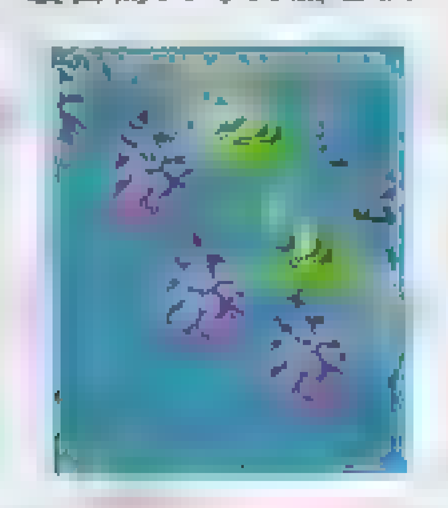




12 ▶ 火類生物埋伏在此。從22處繞過去可突破埋伏。

13 ▶ 魔法師Maldi Hi 的房間，仔細搜查可得寶石、一支wand of paralyzation 和一張記有Talhook王子陰謀的便條。如果隊伍想要拿齊以上所有的寶藏須先至23處消滅一群魔法師。

14 ▶ 更多的火類生物守護此房間。破窗而入可突破埋伏。



15 ▶ 龍蛋貯存室。派遣隊員分批潛入冰冷的海水中取龍蛋，最好一次派一個隊員下去，否則會受傷。

16 ▶ 一群海龍。可將龍蛋交付海龍，否則與海龍發生戰鬥，龍蛋會被Sahuagin偷走。

17 ▶ Sahuagin 可能將龍蛋藏在此地。

18 ▶ Lyzian與其屬下等候隊伍取回龍蛋。

19 ▶ 精靈護衛隊伍前往7處休息，適巧解除Talhook王子的埋伏。

20 ▶ 在隊伍前往Lyzian的臥室解救Daenor船長之前，在此遇上Sahuagin 的伏擊。

21 ▶ 海中精靈族的訓練處。

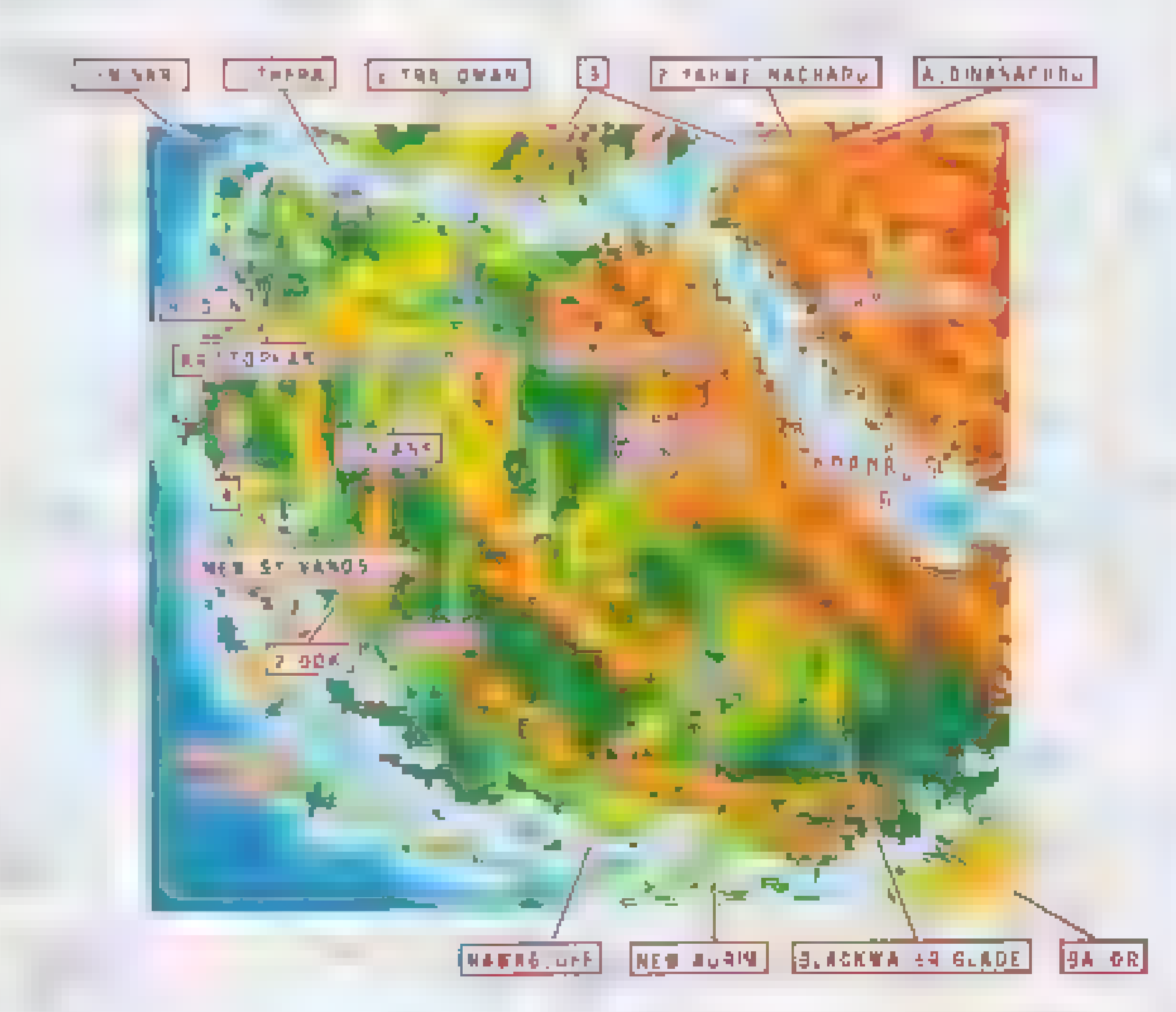
22 ▶ 從此側道繞至12處突破埋伏。

23 ▶ 魔法師和召喚來的怪物。

26 ▶ 打敗了Talhook王子後，Lyzian與隊伍在此慶祝。她轉贈Dargonesti 國王的dragonlance，之後送隊伍回Taladas。

所附的地圖是Taladas上所有的城市，在這個大陸上會遇上千奇百怪的生物，冒險隊伍可藉此增加一些經驗點數。還有一些商人、朝聖者等旅行其間，可提供冒險隊伍一些服務，如買賣武器、醫療等。在不同的地點會出現不同種類的生物，除了Armach區域外都可紮營休息，但是被怪物侵擾的機會很大。

隊伍在地圖南方地帶宰了一些敵人後可獲得Thenol Army Uniforms，隊伍會自動將這些制服穿上。有了這套制服，Thenol



的巡邏隊會比較友善，但是另一方面在北方穿著這套制服會使牛頭人更頻繁地攻擊隊伍。

▶一般這樣的地方都有神殿、訓練處、旅店、武器店和酒店。武器店都是出售非魔法性的裝備，酒店則可打聽一些消息。

? ▶隊伍不能自行前往的地域。

▶打敗 Dark Queen 後，這些海峽可涉水通過。

▶ Artnach 精靈王國的地界，若貿然進入會遭致精靈弓箭侍候。此一地帶不能進入。

隊伍醒過來時發現正躺在 Hizden 的旅店內。這是 Taladas 內的一座小村莊，人稱此地的居民爲「海洋的子民」，以靠海捕魚爲生，他們是人和精靈族的後代。

聽從 Lyzian 的建議，在村莊內找一個名叫 Ezra 的人，他會告知關於 Luminari 燈塔和可幫助隊伍的巫師的訊息。在動身離去之前，與追來的 Sahuagin 展開一場大戰。

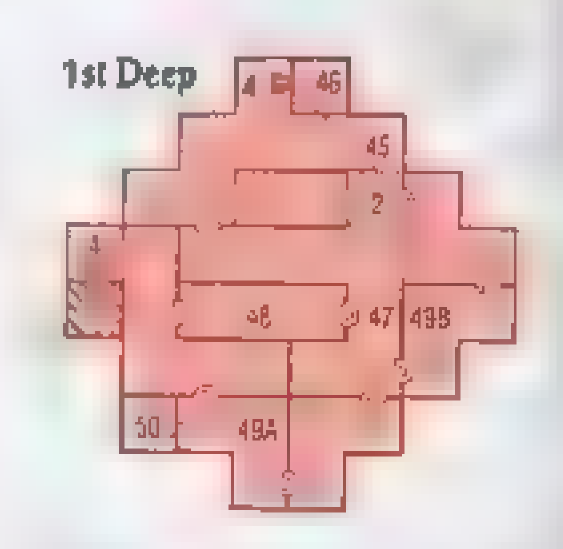
6 ▶村莊大門。

7 ▶小偷的藏寶處。

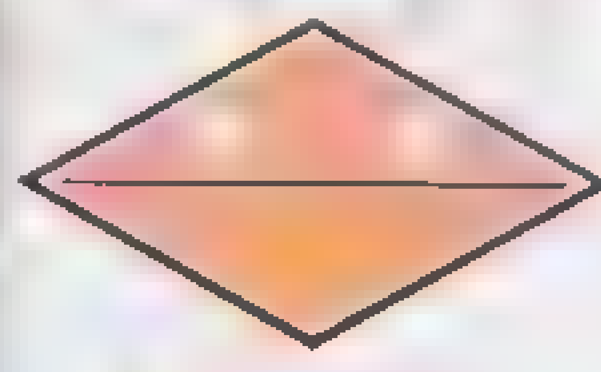
11 ▶ Mislaxa 牧師尋求捐獻。他會醫治捐獻給神殿的非精靈族。

12 ▶廢棄建築物，可休息紮營。

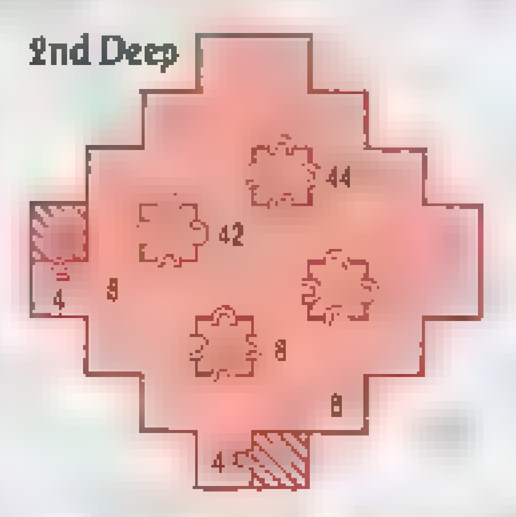
13 ▶ Ezra 正在補魚網，如果隊伍將 Crylokon 交給他，可得到寶貴的訊息。



▶其他提示：除了在旅店外，廢棄的建築物內也可休息。



隊伍來此燈塔找尋巫師 Fastillion，因爲在他身上有兩把進入廢墟的鑰匙。但是 Fastillion 已經瘋掉了，他把整座燈塔都佈置了陷阱、障礙，來阻止外來的人進入（或是塔內殘餘的人），更糟的是他忘了所有陷阱的配置圖，而整個燈塔比以前更加混亂、傾頹。



隊伍從底層慢慢往頂層爬上去，沿途可增加許多經驗點數及獲得魔法物品。事實上直通頂層的路是在第 1 層的 50 處，而第 5 層有很奇特的強力漩渦，殺傷力頗大。

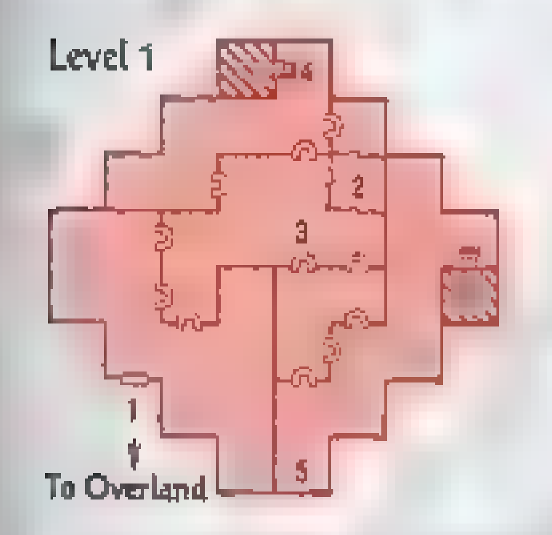
過了這一層，休息紮營的地方更加不安全，因爲到處都可遇到 umber hulks，越往上層遇到的怪物越難纏，而各個傳送點也變得愈複雜。

最後在 11 層會遇到一個不能開啓的門，必須回到第 10 層，在那裡會遇上一個 Hulderfolk 的女人，她被石牛精壓得奄奄一息，留下一段不完整的訊息及裝備後死去。

1st Deep

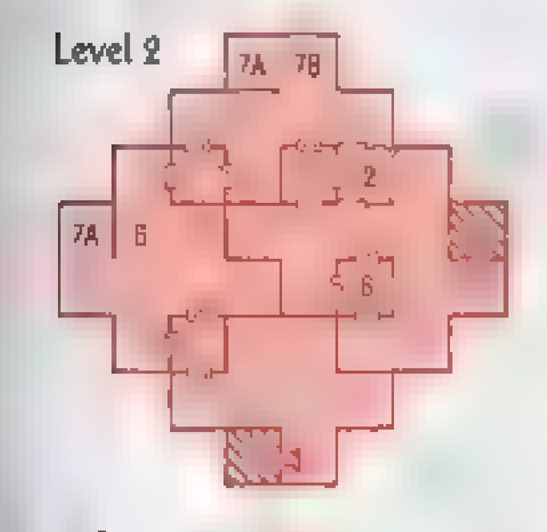
▶其他提示：大蝙蝠和大蜘蛛是此塔的常住居民，但是在幾次被隊伍打敗後，就不敢侵擾了。第　層會有 boring beetles。第五層的強力漩渦阻絕了底層怪物往上，隊伍可在漩渦眼中休息，第五層以上就是 umber hulks 的天下。除了漩渦眼，隊伍可在 Fastillion 的房間及傳送點前休息紮營。

Level 1



▶燈塔的石製門廊，也是唯一的入口。

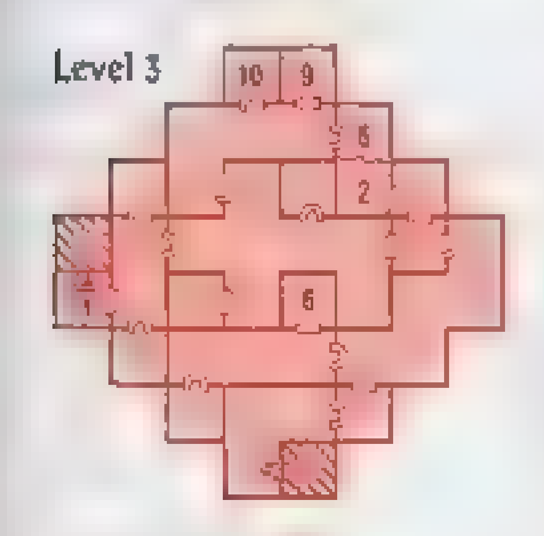
Level 2



2▶一個很明顯的大洞，從頂層通至底層。掉下去會略受輕傷，直達地下二層。

▶ 一隻蜘蛛黏在百年蜘蛛網上，若解救牠，牠反而與蜘蛛一起攻擊隊伍。

Level 3

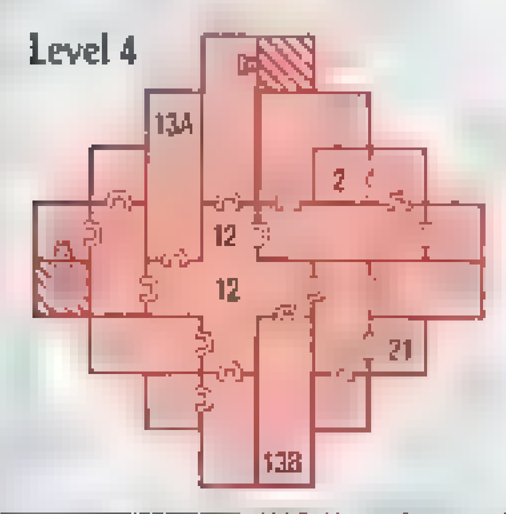


7a▶由此傳送至7b。

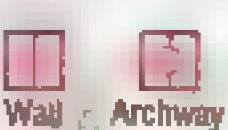
10▶發現一件古怪的機件。

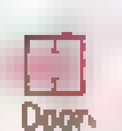
11▶將10處的古怪機件交給地精便可通過。

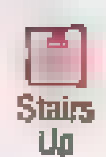
Level 4

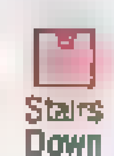


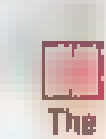
Key:











Impassable

12▶給這些鬼魂守衛寶石，便可通過；若硬闖除掉這些守衛，則可得到被詛咒的兵器 long sword－3。

13a～20a▶這些地方都會從a處傳送至b處，而且不容易看出。

21▶十幾年前，Fastillion 遺落的待辦事項清單。

Level 5

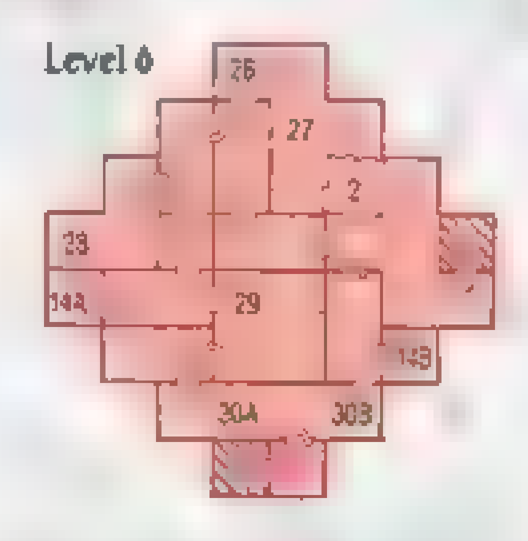
22▶漩渦力場，通過會造成傷害。

23▶漩渦眼，是個可安全休息的地方。

24▶成堆的財寶堆在房間的角落。

25▶貫穿全塔的破洞，直達地下二層。

Level 6

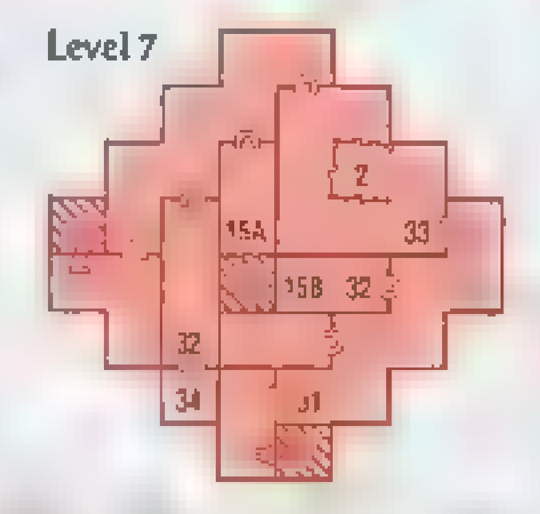


26▶竊聽到一群黑巫師準備狙擊 Fastillion。

27▶一群黑魔法師在此討論對付 Fastillion 的計劃。

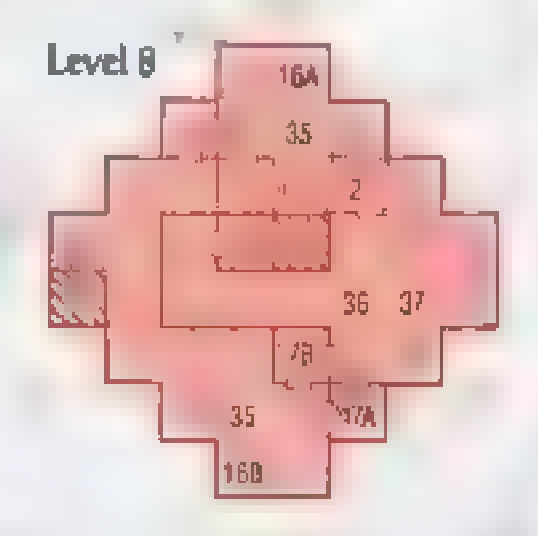
30a▶傳送至30b處。

Level 7



34▶房間內的槓桿可以控制傳送門，若保持 on 的位置則可從37處傳回23處，以便休息補給。

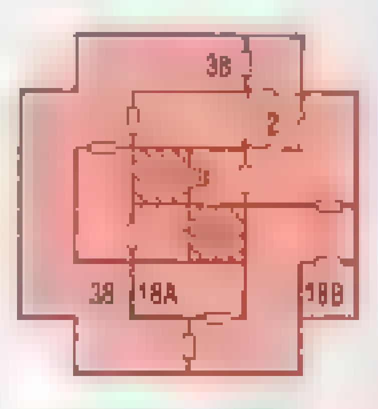
Level 8



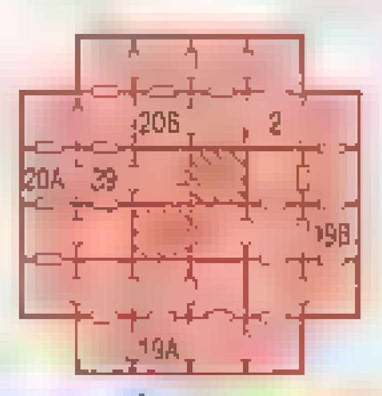
36▶火元素守護的箱子，裡面有 red mage scroll 和 white mage scroll

37▶傳送門，可傳至23處。

Level 9



Level 10



待續

魔戒少年 II 雙塔記

各位新加入魔戒爭奪戰的玩家們，大家好，我是 Helios，也就是太陽神，最近應宙斯的要求，記錄這一場魔戒爭奪戰第二輪的始末，用以幫助有需要的人，免得魔戒落入邪魔歪道手中。這一份記錄共分八章：因爲在魔戒少年隊伍半路上被打散成三支隊伍，所以這一部遊戲可分成三部分七章，每一部分各代表一支隊伍。玩家要注意的是，在每一部分完成某些任務或遇到了一些狀況時，玩家所控制隊伍會依 Aragon 、Frodo 、 Pippin 的順序切換，採用這種方式是要表現各個隊伍同時進行他們的任務。

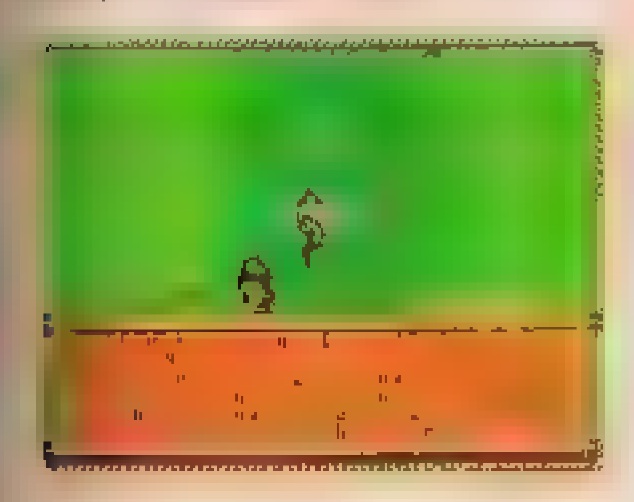
完全攻略(上)

第1章 Eastern Rohan 書記官：Aragorn

在擊敗了半路上偷襲隊伍的半獸人之後，發現了失散的同伴 Pippin 和 Merry 往北的足跡，那個方向正是通往 Fangorn 森林的入口。隨著足跡走，半路上看到西方有馬兒揚起的風沙，在那裏遇到了 Eomer。在向他打聽到 Rohan 國王 Theoden 的消息後，再繼續朝 Fangorn 森林的入口前進。正要進入森林時，眼前閃過一位穿白衣服的老人，似乎是瘋人院的病患……噢！錯了，是白長老 Saruman，一轉眼間就消失了。

進入森林不多久，又一位老頭突然出現在我們面前，竟要我們說故事給他聽，一氣之下舉起拳頭便想發洩一下沖天的怨氣，這老頭一看氣氛不對，急忙表明身份，原來是行蹤不明的 Gandalf（或告訴他 Saruman），向他說明現在的情況：Frodo 和 Sam 繼續前往末日火山執行預定的任務一將魔戒丟入火山口。而我們正前往搜尋在一場戰鬥後失散的同伴 Pippin 和 Merry，Gandalf 告訴我

傳信的半獸人逃往 Isengard 之後加入了隊伍。



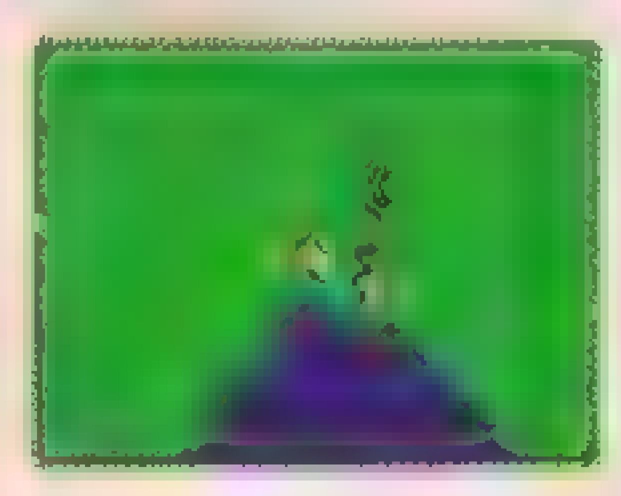
補充記載：在森林的西邊有一個被魔法保護的寶藏，用 Gandalf 的 Countermagic 法術可以得到。

回到森林的入口，再往西南方走，到達了一個被半獸人蹂躪過的村莊 Estemnet。倖存的人是由一個不太友善的女人 Leofyn 所領導，她請求我們幫她完成三件事：找回她亡夫的劍、一包金子以及她那急於復仇的兒子。

我們在村莊北方燒焦的樹林間找到一隊警備的半獸人，運用 Sneak 的技巧，對半獸人少一些時間攻擊，打敗了半獸人後找到了劍。在這個樹林的北方有 Fangorn 另一個入口，進了森林往西邊走將可以找到一具半獸人的屍體，在它身上搜索可以找到金子；而 Leofyn 的兒子和其女友可以在東邊找到，他正和半獸人作戰，幫助他打敗半獸人他就會加入隊伍。完成了 Leofyn 的請求之後，夥伴們的屬性會提昇。

補充記載：在 Leofyn 南邊有一個屋子的「遺址」，旁邊的那位先生是 Leofyn 兒子女友的父親。當他女兒回來後，他會提供食物給我們，如果接受的話，隊員的體力就會回復。

在 Estemnet 村的東方有一個池子（Pool of Mearas），在池子的西邊有一位戰士（Hoef）告訴我們，那個池子已被池子北端邪惡的祠堂所控制。在個月黑風高的晚上，我們攻入祠堂，解決了六個 Barrow Wights 之後摧毀了祠堂，回頭告訴 Hoef 這個消息，高興的 Hoef 便把他的畢生絕學一騎術教我們。告別了 Hoef，在池子東南方發現了一匹駿馬，運用騎術將它帶到池邊讓它喝水，從此開始這個池塘的池水具有治療的神效。



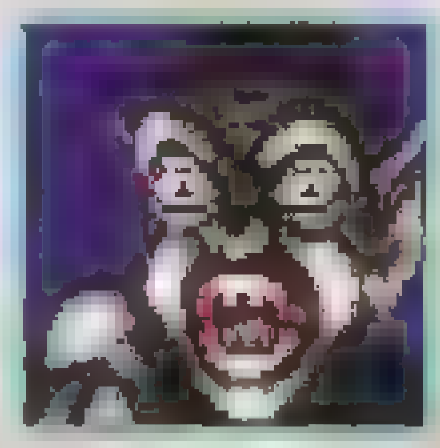
我們目前首要的任務是要阻止半獸人的傳信兵到達 Isengard，如果沒有追到它們，將會對未來的旅程造成威脅。我們沿著最西邊的山脈保持群山在我們的視野，而不緊鄰往南行，終於追上了它們。

補充記載：我們在 Estemnet 的南方和一個山丘之間遇到了一位受傷的戰士，他把他的 Chain Mail 送給我們。

另外，由 Pools of Mearas 的東南端向南走，走到看不到池子的地方再往東行，遇到了一群半獸人正要把一些馬牽走。打敗他們後繼向東行，遇到了第二群，在擊退第二隊之後，這些馬才獲得安全，而我們也增加了一些屬性。我們在行經草原時遇到了一個 Rohirrim，他是在半獸人攻擊他住的村莊 Estemnet 時不顧親友逃命，現在因羞愧而不敢回去，不過他倒是給了我們有關這附近局勢的情報。

第2章 The Dead Marshes and the gate 書記官 Frodo

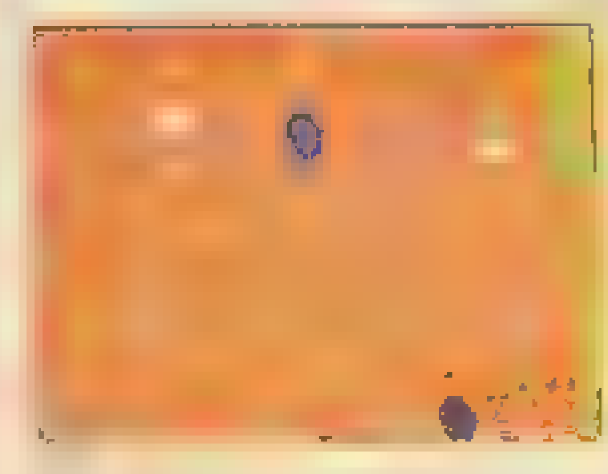
一開始，我們拿到了 Galadriel 送我們的東西，共計有 Phial of Galadriel、Galadriel's Box、Eleven Clocks、Elf-Rope 及 Lembas。在東邊要走下斜坡，會發現一個奇異的生物，名叫 Gollum，據說魔戒就是我叔叔從他身上贏來的。我們用



Rope（或 Elf-Rope）要把他綁起來的時候，他要求加入，心想著多一個人打行李也不錯，就答應了。在下了陡坡之後，往南便是死亡沼澤（Dead Marshes），這裏有許多的洞（Sinkhole），但是看不出來，如果掉了進去也別擔心，只要找可以爬出的地點就可以了。在死亡沼澤的正中央有兩條鬼火形成的鬼火帶，且晚上地面會浮現出人臉，這一條鬼火帶會引導我們到 Gulwathdel。

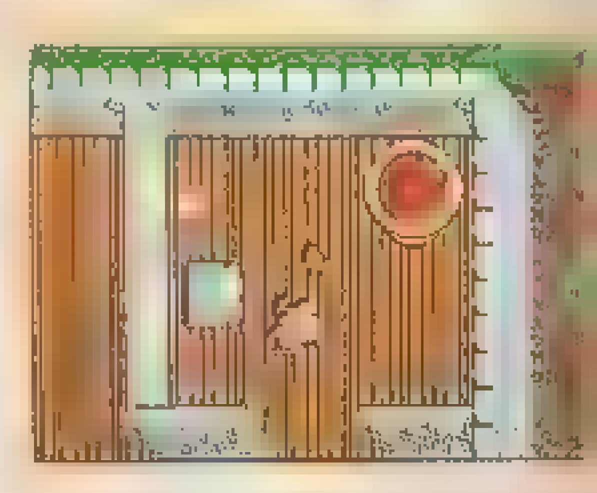
沿著北邊那條鬼火帶由西邊算起第九個鬼火往北走，我們又掉入了一個洞中，和以前的洞不同的是，裏面有位精靈戰士 Nendol，正奇怪著為何有人會在這種不"敢"拉屎的地方，和他交談之後才知道原來他立了誓言要和一個 Gondor 士兵同在一起，但那個士兵已在 Dagorlad 戰役中死了，而他的靈魂卻因某種邪惡力量而無法離開，因此 Nendol 只好在這裏作陪。不過 Nendol 已經受不了，請求我幫他解除這個枷鎖，在答應了他的請求之後，他叫我們去找 Vorondur，我們就離開了。隨後在入夜以後，在南邊那條鬼火帶從西往東走向第二個鬼火再往南，遇到了一群鬼魂，為首的 Vorondur 告訴我們只要把 Spirit Key 束縛住他們的魔力來源帶來給他們就可以了。

沿著鬼火帶走到盡頭便會看到一座塔，在塔的西北邊有兩棟房子，較小的那棟住的是吸血鬼的僕人 Beredu，他非常不喜歡訪客，不過在給他 Lembas 之後他變得友善多了，

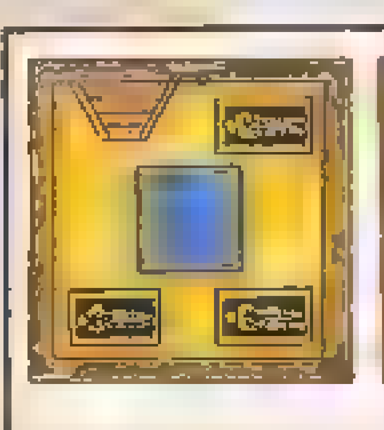


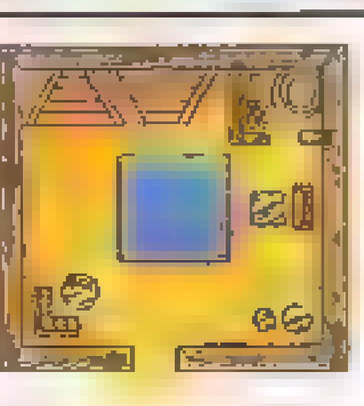
並送我們火把以驅開吸血鬼。而在死亡沼澤東南邊的一個較大沼澤中有一個洞，裏面有一個飢餓的鬼，在給他乾糧吃後，他允許我們拿 Star Ruby，這個可以用來消滅吸血鬼。

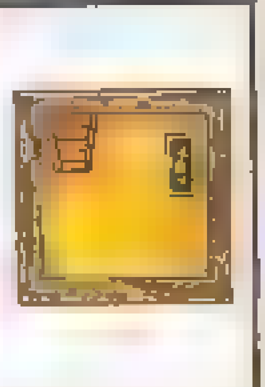
最後，我們到了塔中，這個塔共有三部分：閣樓、一樓及地窖。在一樓，我們發現有一個立方體及一個上鎖的門，在門前可以聽到求救的聲音，但是礙於上鎖的門而無法進入，只好先到閣樓去看看，可是閣樓除了一些會攻擊人的蝙蝠外什麼也沒有，只好再到地窖去看看。一到地窖，陰風陣陣，靠近黑立方體時，竟被拉入立方體中，著實讓我們嚇了一跳。Gollum 憤憤抱怨：叫你們不要進來，你們偏要進來，害我也要陪你們賠上一條命。不多久，Gulwathdel 便出現了，冷靜的我一樣一樣地把寶物拿出來試，試到 Phial of Galadriel 時（用 Star Ruby 亦可），吸血鬼 Gulwathdel 在一陣慘叫之後消失，留在地上閃閃發光的是 Spirit Key。另外在地窖中有好幾具石棺，檢查了東北角的石棺後，有一個鬼出現向我們要 Star Ruby，眼尖的 Gollum 警告我們他可能是 Saurman 的手下，我就使用 Star Ruby 讓他塵歸塵，土歸土了。另外也遇到了一個被 Gulwathdel 囚禁著的精靈，在"秀" Spirit key 給他看以證明 Gulwathdel 不在人間後，他加入了我們。回到一樓，用 Spirit key 開門，門後只見一個祭壇和一只大燉鍋，原來有許多靈魂在此接受"嚴格的磨練"，用 Phial of Galadriel 超渡他們後，我們帶著 Spirit key 前往 Vorondur，把 Spirit key 交給他，一切都解決了再去找 Nendol，他知道可以離開這個鬼地方後，高興地送我們一些東西後就離開了。



在死亡沼澤以南，是一片黑暗且荒涼的大地，在看到了許多半獸人之後，我們決定要小心地前進。沒想到在前往末日火山的路上，Sayurman 設了一個關卡，正想衝過關卡時，向膽小的 Gollum 死命地拉著

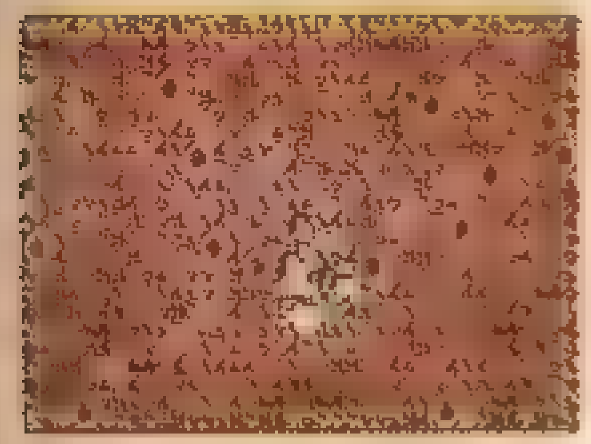






圖一

我們不讓我們前進，他吐露出往南有一條小徑可以繞過這關卡，所以我們就往南行了。

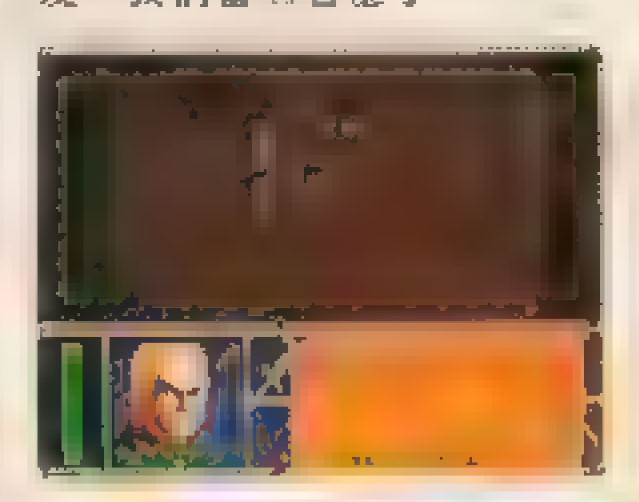


在靠近關卡的地方看到了一群半獸人，並且有一個Ranger被捉住了，在等一部分的半獸人離開後，Gollum用Sneak技能帶領我們潛行到半獸人附近並奇襲他們。在打敗他們以後，搜索一下便找到了Ranger，但是他還是死了，死前他交給我們一把Barrow Dagger，並要求把這把匕首還給他的好友Artamir。但是隨後我們在關卡西方的荒涼大地上找到一大堆墳墓，把匕首丟棄（Discard）在那兒，增加了一些屬性。之後，我們繼續往南方前進。

第四章 Fangorn 書記官：Pippin

因為心裏充滿著不安，深怕半獸人追上來，所以即使眼前的森林如此的恐怖，我們也只好硬著頭皮進去了。過了橋再往西邊前進，路旁一棵樹竟然動了起來，嚇了我們一跳，原來是一個樹精（Tree Beard）

，幸而它看起來非常友善，它邀請我們去它的家，在那兒我們得到了一個喘息的機會。隨口問起Saruman，哦！原來他可算是Fangorn的鄰居，但是在我告訴他Saruman現在已被權力沖昏頭了，Tree Beard恍然大悟地說道：原來那些半獸人可以如此容易地來去森林，並把森林的樹木拿來當柴燒，他便要求我們協助樹精們阻止半獸人繼續危害森林。有這麼強的盟友，我們當然答應了。



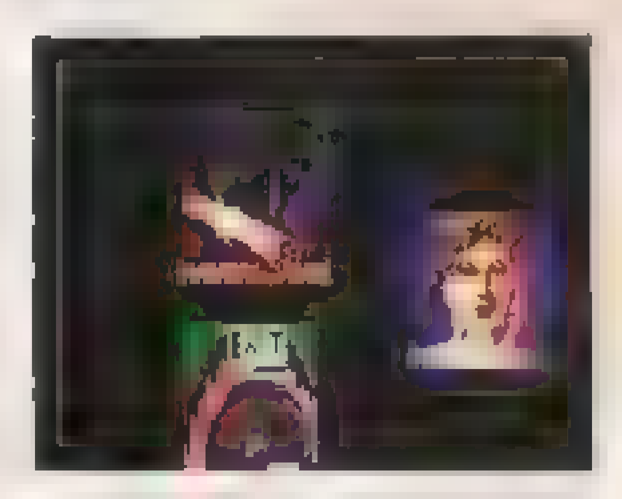
圖二

接著Treebeard召開了一場會議，討論未來的對策，一位叫Quick Beam的樹精加入了我們，以幫助我們完成任務。在會議召開期間，我們可以選擇是要留在那兒或是四處看一看。在那邊等是較快且較好的選擇，而四處逛一逛可以讓我們熟悉一下環境。我們利用這個期間繪了一下Fangorn森林的地圖。

當我們回到了會議現場，會議才剛結束，Treebeard告訴我們會議的結論是要聽聽看Fangorn裡樹精中的另外兩位大老（Skinbark和Leaflock）的智慧之語，並且告訴我們到他住的地方附近的河邊提一些水去喚"醒"這兩位大老，兩位大老各在Fangorn森林的東北和西北角。

從會議現場東行，遇到了Stiffbranch，給他Entdraught，他療好我們的傷。在提了水之後，我們決定先去找Skinbark，我們發現了兩種方法：第一種是較簡單的方法，就是先找到Long Root，告訴他Skinbark

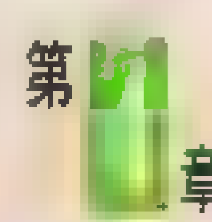
（基本上，他可以帶我們到 WELLINGHALL、DERDINGLE、BRIDGE、SKINBARK、LEAFLOCK 及 ENTWASH 等地），他就會帶我們到 Skinbark 附近。另一種方法就是用腳走到 Skinbark 那兒。到了 Skinbark 那兒時，發現正好有一群半獸人要將 Skinbark 劈倒當柴燒，用！Fimbrethil 擊敗他們，再將水澆到 Skinbark 身上。聽到了智慧之語之後，我們再前往 Leaflock 處。同樣地，也有兩種方法，與找 Skinbark 相同。在對 Leaflock 澆水之後也得到了一句智慧之語，在此之後，便可以回去報告了。



補充記載：在 Skinbark 南邊有一個空地，要進入這塊空地必須經過一道隱藏門，入口我已以" X "標在地圖上了。這裏是半獸人的營地，在這塊空地的南邊有一些半獸人正要燒樹，我們衝出去阻止他們。在一番激戰之後，終於阻止了這個行動，並且獲得了西南角空地中一個樹精 Twiglate 的信任而加入了隊伍。另外在前往 Leaflock 處的路上遇上了一個精靈的靈魂—Linandel，他希望我們能去安撫他那陷在森林西邊精靈廢墟的姊姊 Olorindel。我們在 Skinbark 和半獸人營地之間發現了廢墟，進了廢墟之後會遇到半獸人，打敗他們可以得到一些東西，其中最重要的是 Entseed。再到東南角的房間找到了河流源頭的水，用這些水澆在這房間北邊的鼎中，然後再到 Fangorn 森林北邊的廢墟之。

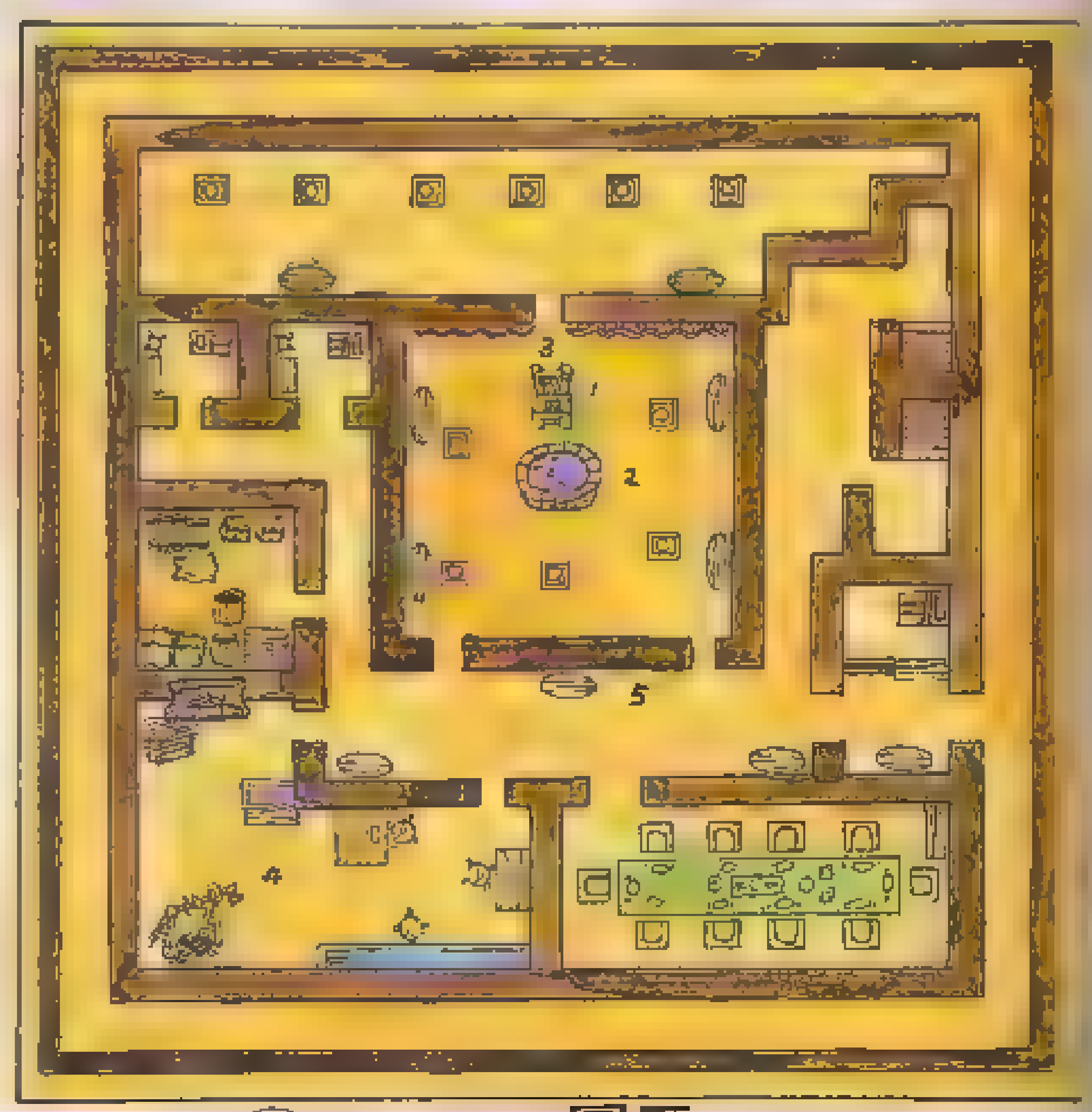
當手中的 Entseed 發光時將它種入土中，之後，經由這塊空地東北角北邊樹叢的密門來到一個密室，裏面有一個水泉，取了泉水，再到鎮中央澆泉水，這樣便完成了 Linandel 的請求，也提升了伙伴們的屬性。

回到樹精會議，告訴 Treebeard 兩位大老的智慧之語，樹精們又陷入了一陣討論。最後樹精們決定先下手為強，要到 Isengard 去向 Saruman "抗議" 了。當然，我們也跟著他們一起前往 Isengard。

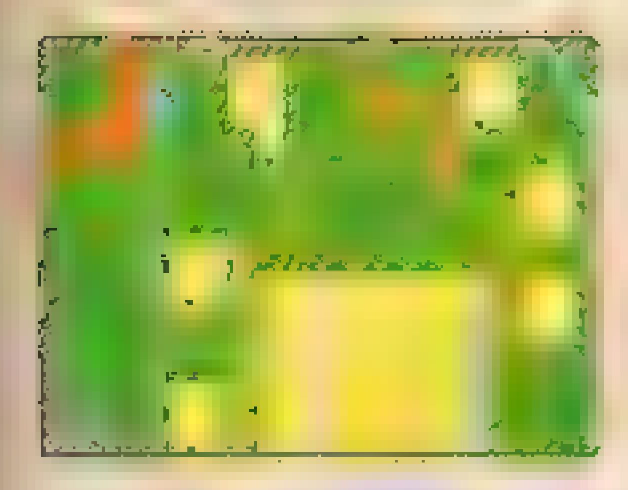
第章 Edoras and South Rohan 書記官：Aragorn

我們在 Estemnet 休息了一陣子之後，再往南行，遇到了河流，再沿著河流走直到一座橋再往東行，就看到了一座城牆圍起來的城市。Gandalf 說：是 Edoras，Rohan 的首都。不過在橋邊有一群 Rohirrim 士兵不讓我們通過，在 Aragon 和 Gandalf 與之協調後，我們便被放行了（另外有兩種方法，請參考補充記載）。由於從 Eomer 處打聽到 Rohan 國王 Theoden 生病，所以我們先到王宮去求見國王，但是王宮的守衛 Hama 不准我將武器帶入，連火把也不可以，但是可以讓 Gandalf 帶他的魔杖。武器可以丟在門口，Hama 將會看守這些武器。

Rohan 王宮（Golden Hall）



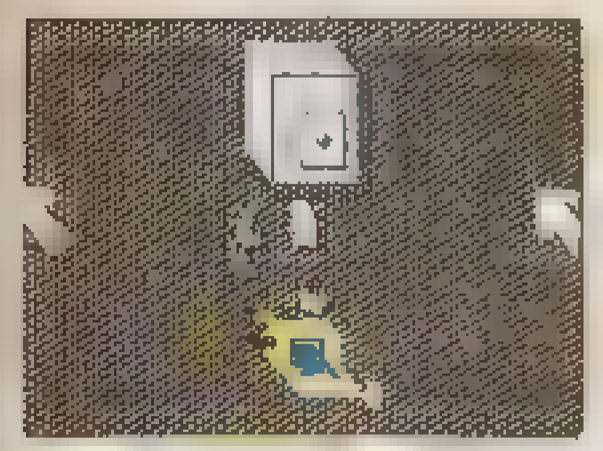
圖三



共有 層及 ·個閣樓和 ·個地窖。我們把這些地圖附在下面：

第一層：大殿

1. 王座：當我們到 Theoden 的跟前，Theoden 受了他的狗頭軍師 Wormtongue 的蠱惑而對我們不友善，而且 Theoden 似乎中毒很深。Gandalf 舉起魔杖將 Theoden 所中的毒除去（或者唸！Felagund）。在 Theoden 所中的毒解除之後，赫然發現 Wormtongue 已經逃跑了，而且有四樣古董被藏了起來，連放在王宮門口的 Anduril 也被偷了。



2. 暖爐：我們在這裏把蜘蛛毒（Spiderbane）丟掉。

3. 王座後面：我們在這裏發現了一樣古董－Cup of Rohan。用 Detect Trap 發現了陷阱，再用 Picklock 便取得了古董。

4. 廚房：可以得到一些乾糧。

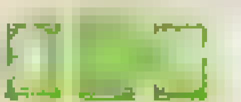
第二層：起居室

1. 武器庫：在這兒有一些不錯的武器及 ·套 Magic Armor。

2. 這裏住著 Theoden 的侄女 Eowyn。

3. Theoden 的臥室：這兒可以找到一把魔法劍 Herugrim。

4. Wormtongue 的臥室：在這裏找到另一樣古董－Helm's Horn 但是要先用 Detect Trap 檢查出陷阱，再用 Device 解除。不要嘗試用 Picklock，這樣是非常危險的。另外還有找到兩把鐵鑰匙，一把可以在 Isengard 使用，另一把可以打開在 Dunbarrow 的一個隱藏寶箱。



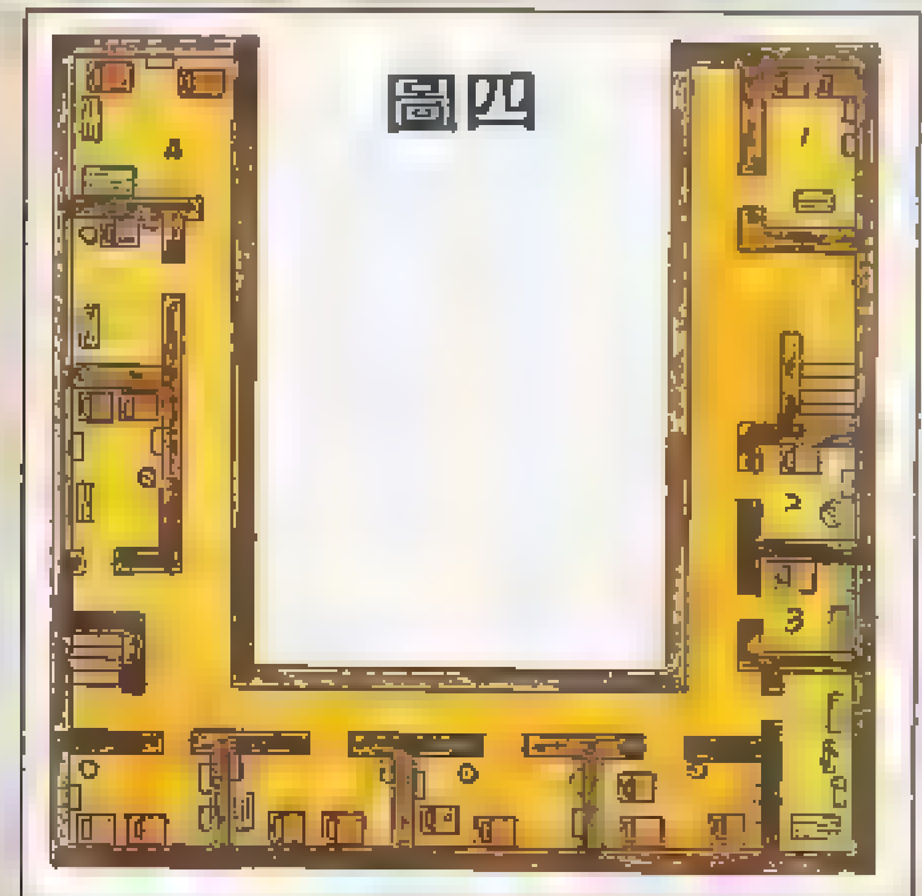
1. 這裏有一個鬼魂，在和他交談之後，我們得知了 Anduril 被存放的地點。

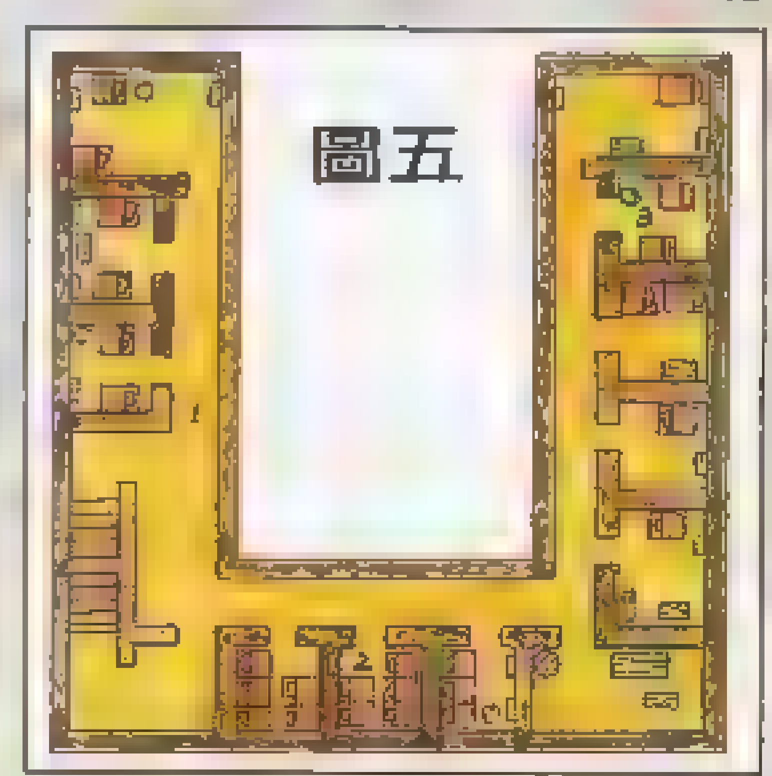
2. 有一位醫者接受我們的請求而幫我們治療。

3. Hambold 住在這裏，他教我們 Swords、Ride、Bravado、Climb 及 Perception 技能。

閣樓：我們在這兒找到了一樣古董，Sceptre of King Frealaf，這項古董位在閣樓東北角，可以看到天空的地方，用 Perception 便可以得到。在拿到 Sceptre 之後，Saruman 的幻像會出現且命令我們放回去，Gandalf 用 Counter magic 解決了這個問題。另外，這兒還有一個上鎖的箱子，裏面是 Saruman 給 Woumtongue 的便條，上面寫著有關一個魔法護手的情報。

地窖：地窖裏有一個噴泉，在噴泉西邊有一個小 set，在要進入的時候，有一隻蜘蛛攻擊我們，擊敗它之後就看到了最後一項古董，Briddle 用 Detect Trap 偵察出陷阱，再用 Device 解除，再用 Picklock 之後便可以得到。另外，在地窖有一個井，爬下井後，在井底找到一個瓶子。Gandalf 分析了裏面的一些液體，原來這就是 Theoden 生病的原因－致命毒藥－蜘蛛毒（Spiderbane）。我們開始明瞭了整件事情的始末：Saruman 派 Wormtongue 來下毒削弱 Rohan 的實力，以利進攻。為了毀掉這個毒藥，我們將之帶到大廳的暖爐丟掉。這麼做提升了隊伍每人的 Luck 1 點。





亞洲套裝軟體系列

主要功能

- 同學名冊
- 邀請函製作
- 同學錄製作
- 郵寄標籤製作
- 自定報表欄位
- 書籍資料管理
- 借書卡製作
- 磁片檔案管理
- 磁片目錄查詢
- 磁片標籤列印
- 卡帶、CD管理
- 零用金管理
- 發票對獎
- 計算機
- 日記管理
- 功課表管理
- 備忘錄
- 鬧鈴
- 萬年曆
- 命盤語論
- 方塊遊戲
- 系統工具

資料檔案、各式表格製作、休閒娛樂等整合資料管理系統

個人、家庭、公司資料管理系統

系統功能

- 名片管理
- 親友管理
- 收支管理
- 計算機
- 會議管理
- 行程管理
- 萬年曆
- 星座命盤
- 發票對獎
- 鬧鈴
- 休閒娛樂
- 系統工具

業務高手

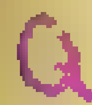
業務實務管理系統

主要功能

- 廠商客戶管理
- 客戶分級管理
- 廠商客戶名冊
- 廠商、客戶郵寄標籤
- 產品資料管理
- 產品銷售記錄
- 廠商報價管理
- 客戶報價管理
- 出貨記錄管理
- 業績統計資料
- 行程記事管理
- 拜訪記錄管理
- 計算機
- 萬年曆
- 系統工具

亞資科技答客問

今年的資訊月中，亞洲套裝軟體在會場中創下熱賣盛況，此期間也接獲不少使用者的電話與回函，包括對公司的建議與鼓勵，同時也有一些使用上不清楚的問題，為了讓使用者對本公司的產品能更加瞭解，特將這些問題刊出供各位使用者參考。



Q：記憶體為何顯示不夠？

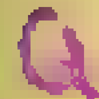
A：通常記憶體不足皆由於"倚天中文"使用不當所致，或是加裝一些長駐程式亦有可能發生（如防毒系統、英文字典……等多佔記憶空間的軟體），解決的方法有：

（1）中文記憶體控制（請參考倚天中文之使用參數）。

（2）去除不必要的長駐程式。

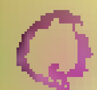
Q：如何使資料完整存取？

A：因本公司發展之套裝軟體系列，皆是資料庫的處理，所以在資料的儲存非常的重要，以致於必需正確的操作才能使資料正確運作使用，所以在完成資料的使用後，必需回到C:\>、D:\>之下才能關機（即使系統有關機的動作），另外若碰到中途停電或當機，記住下一次使用時，優先到系統工具將資料重整一次，確保資料正確。



Q：印表機如何設定？

A：本公司軟體系列的所有印表設定，皆使用"倚天中文之印表參數"，在使用本系統前請先設定所使用的印表機型，關於設定"印表參數"，請參考倚天中文使用手冊。



Q：如何正確安裝至硬碟？

A：安裝前請先確定硬碟空間是否有足夠，若不足請先刪除不要之資料，及調整倚天中文記憶體使用量。

Q：沒有硬碟的話，如何在軟碟中處理資料？

A：本公司所開發之套裝軟體多為較適於硬碟中使用，因此本公司所生產的磁片皆無防寫缺口，如果使用者必需要在於軟碟上讀取資料，就必須自行將系統磁片於正確位置裁剪大小一樣的缺口，但往後請自行維護執行檔的"健康問題－中毒"。

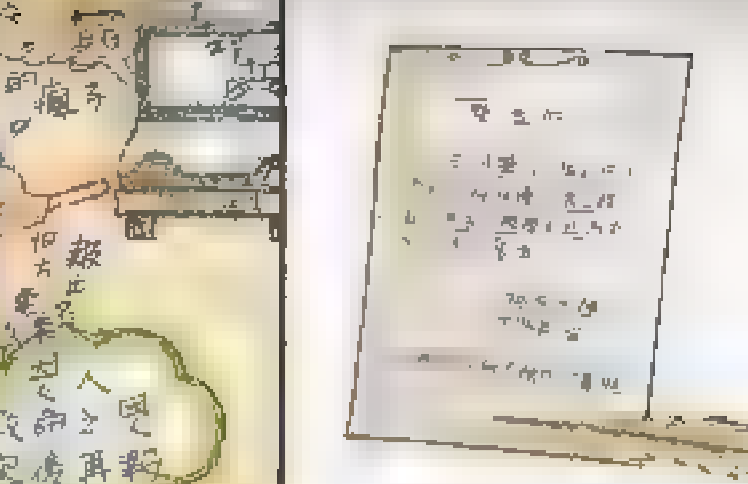
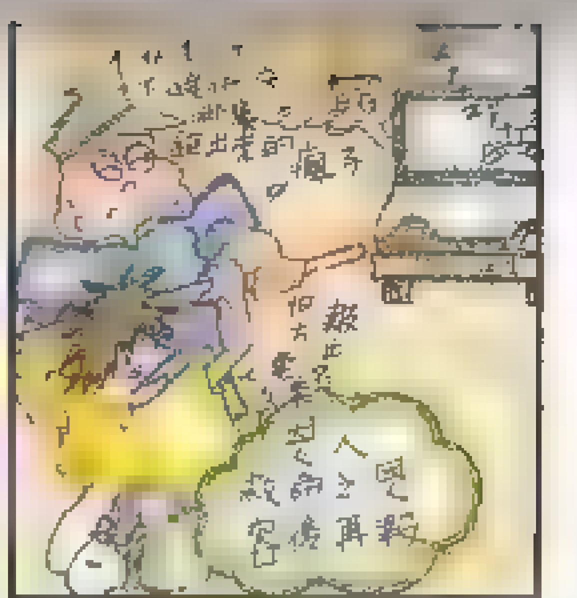
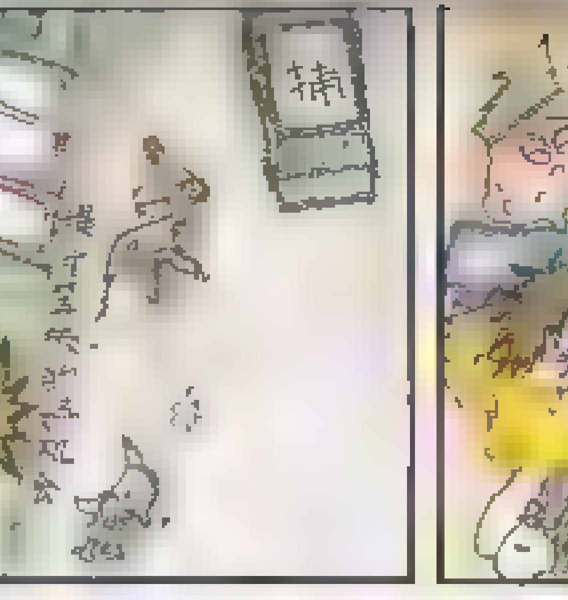
Q：執行時檢查原版磁片，若讀取不成功以致不能作業怎麼辦？

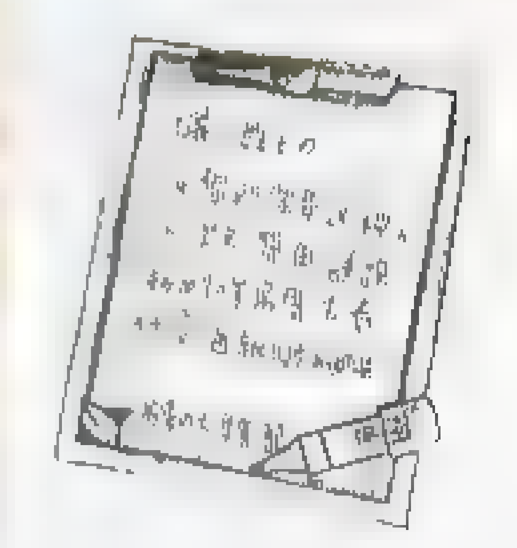
A：此時請先檢查磁碟機讀頭是否乾淨，再者可能因磁碟機相容性的問題，請換另一台電腦試試看，如再不行就請寄回本公司維修。

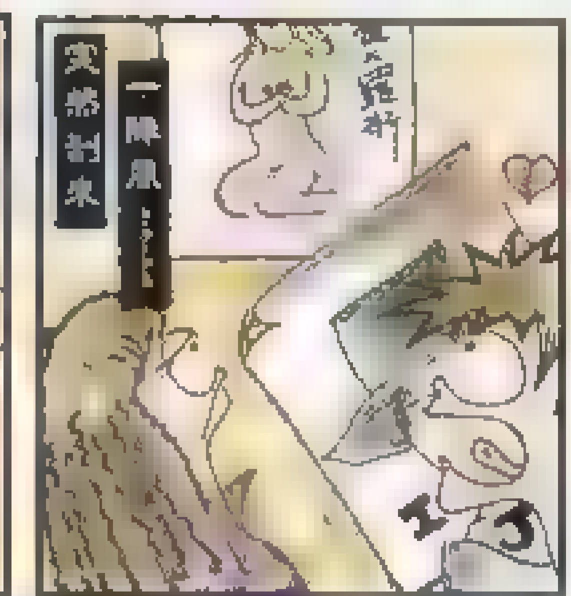
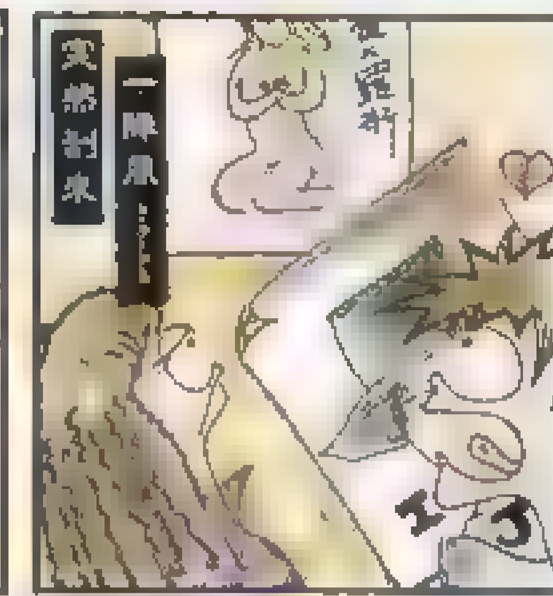
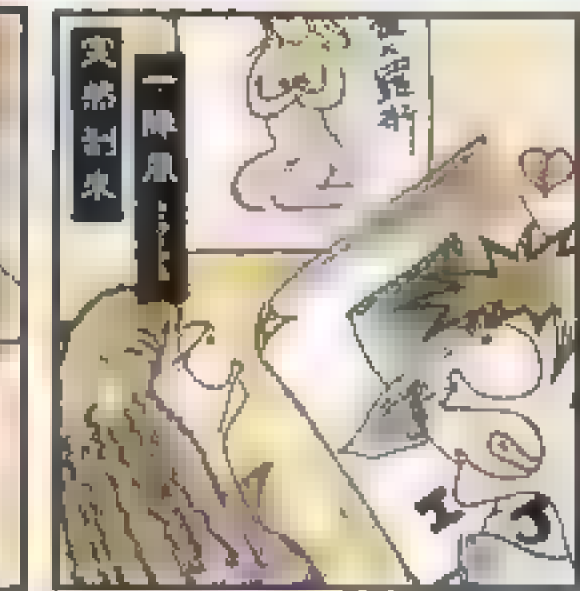
以上這些是針對來電詢問較多之問題將它一一回答，當然我們更樂於各位直接利用專線來電洽詢，因為本公司的服務專線人員都是相當可親的技術人員，同時本公司為了再創出更理想的產品，因此製作一份意見調查回函卡，只要您填好這份資料回函表寄回本公司，讓我們能隨時秉持顧客至上的開發理念，開發出符合您需求的軟體功能，我們如果一旦採納您的建議開發出新產品，將會免費贈送這套軟體給您，希望您能多利用這份回函卡提供您最需要的功能，也許您就有機會免費得到您所想要的實用軟體。

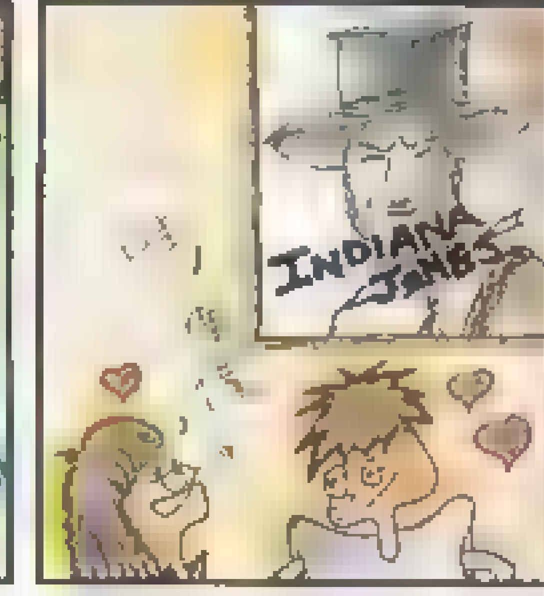
海戰雄風
本遊戲即將成為國內首套中文化的海戰遊戲！
根據最新情報顯示，日軍現正集結大批的艦隊向南移動，目標極可能是南方的摩斯比港，甚至在兩天前也有一支日軍的主攻擊艦隊由特魯克島向南推進。這下子看來日軍是想要一舉攻下摩斯比港，以作為進出澳洲大陸的跳板。而此時你的艦隊所接獲的命令就是　阻止並瓦解日軍的這個企圖。
身為海軍艦隊指揮官的你，要如何策畫此次阻止日軍陰謀的攻擊計劃呢？這一切運籌帷幄就全看你自己表現了！
遊戲特點：
提供珍珠港、珊瑚海、中途島、東所羅門群島、聖克魯斯群島和菲律賓海等六大戰場。
簡單的滑鼠操作介面，享受「鼠」在手、大權在握的快感。
具有時間壓縮功能，可在最快的時間內打完一場戰役。
精彩的動畫畫面表現充分的臨場感。
一次可控制多艘戰艦及戰鬥機群，涵蓋多種不同的戰鬥系統。

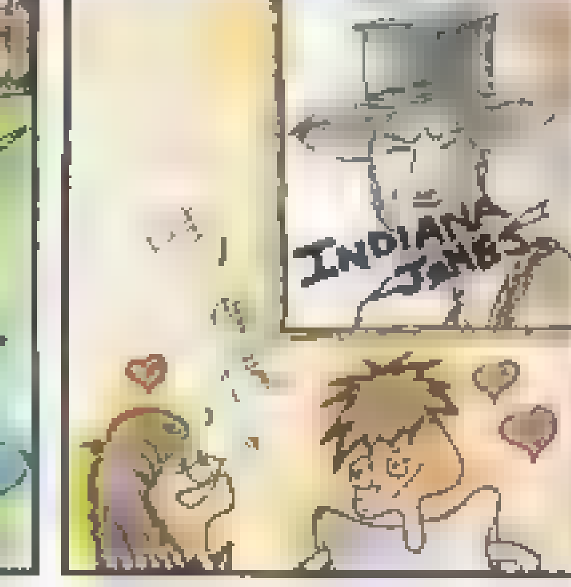
王同學傳奇
說起王同學，那真是「無人不知無人不曉」的傳奇人物，他的傳奇故事就要從他的身世背景說起……
現在就讓我們一起來看看本期王同學到底出了哪些"糗"事?!
模擬蟑螂
Sim Ant
鬼屋魔影
鬼屋魔影
呀







話說 王同學

生性邋遢的王同學雖然有著很不起眼的外表，卻有著極爲高尚的情操 - 好打抱不平，濟弱扶傾，當然就某一個角度而言，他也算得上是一位"英雄好漢" - 因爲他還擁有一些英雄的特質，英雄本"色"咧！不過這位英雄未免也太膽小了一點，總而言之，王同學有著錯綜複雜的個性。

經過了一個月，房東先生張貼的警告逃妻啓事，已有多張已經掉落了，然而房東太太還是沒有回來，房東先生只好權充管家婆。當然，房東的三位"標緻"的女兒在這個月也首次露臉。大女兒最欣賞又酷又帥、做事有魄力、有個性的人，像馬蓋先、印第安那瓊斯、洛基，都是她的偶像，二女兒最重濃妝，知道本期要公開"露臉"，每晚睡前一定敷臉，至於房東的小女兒，甩著長長的馬尾巴，愛哭、愛鬧又愛黏人。房東的三個女兒有著三種不同的個性，在王同學的生活中勢必還會引起更多的風波。

閒閒傷腦筋

小差

為了參加台北松山機場旁外貿協會的活動，總編輯與主編約好上午7:30一起自高雄軟體世界總部出發北上，考慮的北上方式有自行開車或搭高速巴士（國光號或中興號）、飛機（中華或遠東）、火車（自強號山線或海線）。現在請各位開始傷腦筋為老編選擇一項能最早抵達目的地而花費又最省的交通工具，（無需考量安全性及體力爭論）將抵達之時間及金錢花費寫在明信片上寄回 高雄郵政28-34號信箱 軟體世界雜誌社

交◆通◆路◆況

高雄地區

軟體世界→高雄交流道（需時10分）

軟體世界→高雄火車站<東站>（需時20

軟體世界→小港機場（需時1小時

高雄車站→高雄交流道（需時20分

高速公路

正常路段平均車速為100公里/小時

擁塞路段之平均車速如下：

新營收費站↔斗南收費站 50公里/小時

后里收費站↔楊梅收費站 30公里/小時

楊梅收費站↔台北交流道 90公里/小時

經過收費站之收費為每站40元

（國光號、中興號不收

省道

平均速度為70公里/小時

台北地區

台北交流道↔松山機場（外貿協會

需時20分

台北交流道↔台北西站（火車站

需時30

台北西站（火車站）↔松山機場（外貿協會

需時

市區計程車

高雄及台北之計程車收費標準如下

上車起跳20元，

行車每達5分鐘10元

不足5分鐘以5分鐘計

自行開車

需支出油費800

油費 17元 一

高速公路每公升

可行駛15 K

省道公路每公升

可行駛10

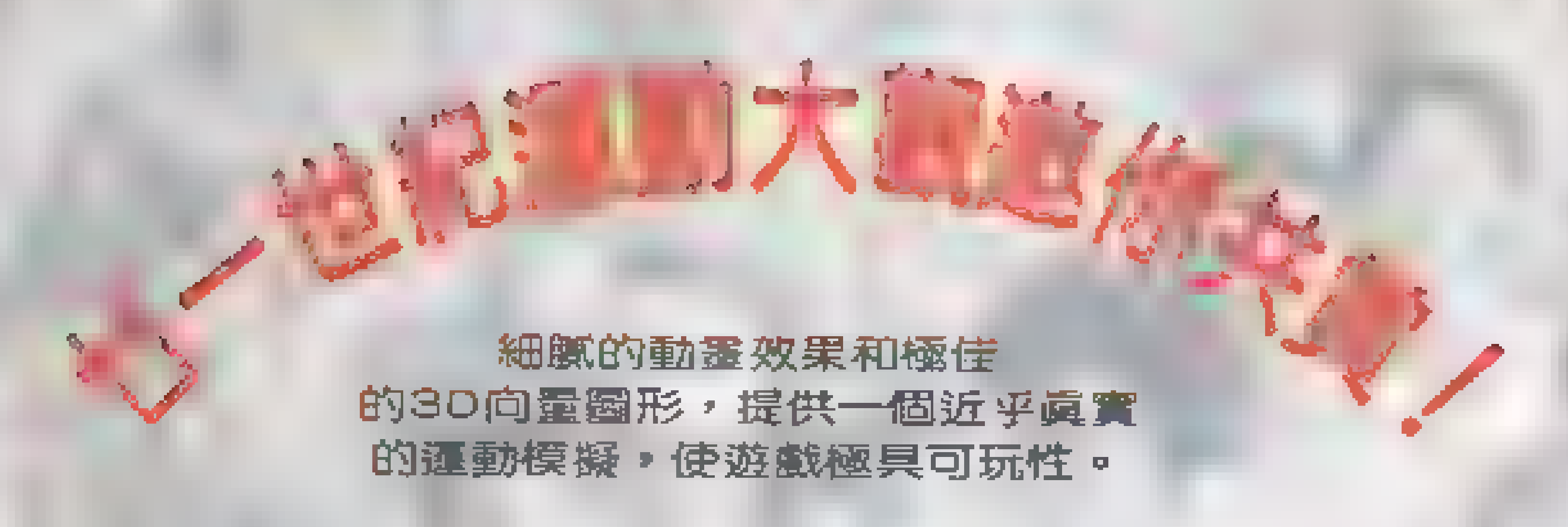
☆本頁數據為模

如有雷同純屬巧合

◆ 交通時刻表 ◆

	班次	出發時間	出發站	抵達時間	票價	備註
台灣客運公司	國光號	7 50	台北西站	依交通狀況而定	450元/人	依高速公路路況
		8 10	〃			
		8 30	〃			
	中興號	8 00	台北西站	依交通狀況而定	420元/人	
		8 20	〃			
		8 40	〃			
中華航空	本日上午直飛台北松山機場班機 全部客滿					
	C110	12 00	松山機場(外貿)	13 00	1000元/人	
	C111	12 30	〃	13 30		
	C112	13 00	〃	14 00		
遠東航空	本日上午直飛台北松山機場班機 全部客滿					
	F061	12 10	〃	13 10	900元/人	
	F062	12 40	〃	13 40		
台灣鐵路	〃（海線）	7 25			550元/人	
	自強號（山線）	7 50	台北火車站(西站)	12 50	500元/人	
	〃（海線）	7 55(站)	〃	11 55	550元/人	
	〃（山線）	8 05(站)	〃	13 05	500元/人	
	〃（海線）	8 30	〃	12 30	550元/人	

Become the World's Greatest Conqueror!
● 提供數場完整戰役。
● 可用數據機連線對打。
電腦休閒世界 獨家代理



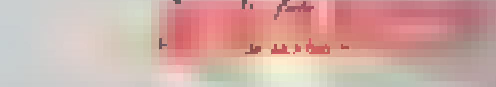
empire
SIMULATION

International Sports Challenge

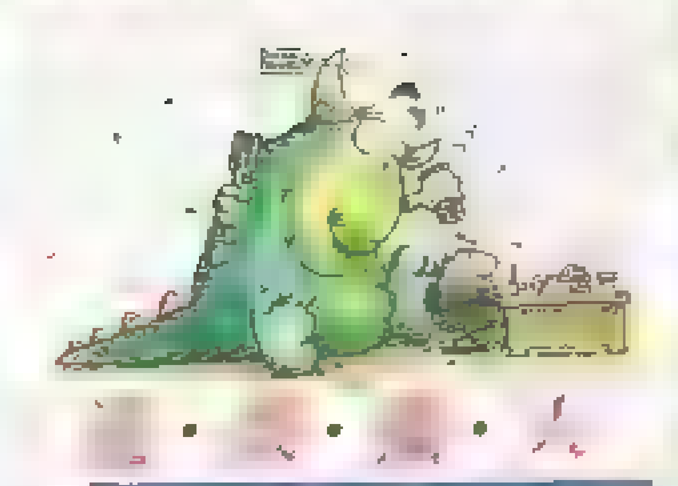
全能運動會

〔遊戲特色〕

- ◎六大運動項目，多達21種單項供選擇，可1～4人同玩。
- ◎超過2,000種不同變化的單項組合。
- ◎首度採用向量繪圖法的運動模擬遊戲。
- ◎操作簡單容易，不再艱澀難懂。
- ◎能同時多線進行比賽。
- ◎不同運動項目就有不同的遊戲樂趣。

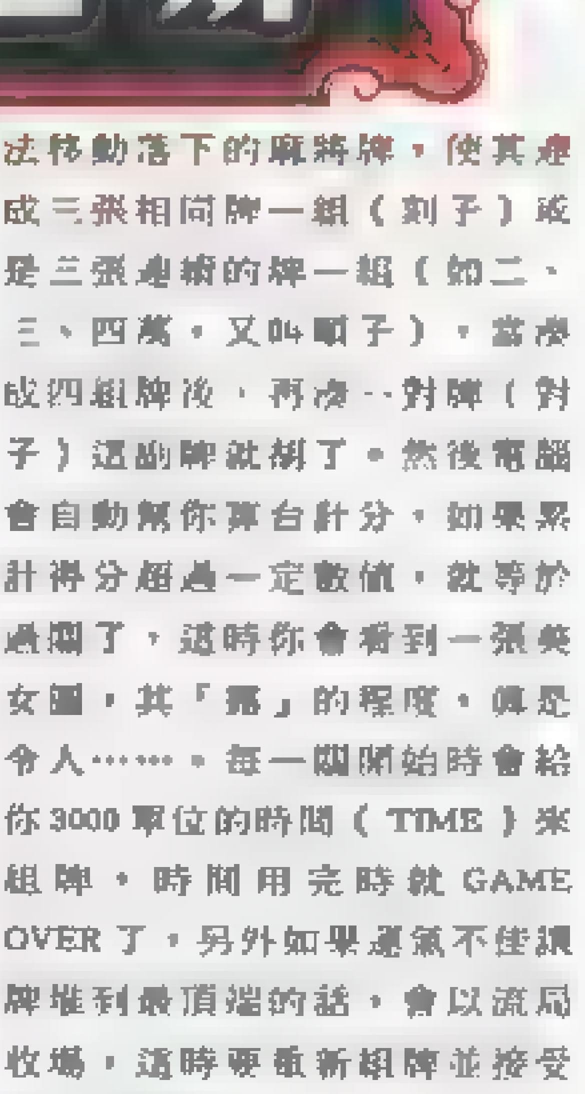


麻雀俄羅斯



自從俄羅斯方塊遊戲發行以來，其風靡的程度已經深入大街小巷，到了無孔不入的境界，不相信的話可以隨便找個路人問一問，你會發現不知俄羅斯方塊為何物者很多，但是沒聽過俄羅斯方塊的人則少矣。而為了保持遊戲的新鮮感，各種俄羅斯方塊的新玩法也紛紛出籠，包括立體方塊、旋轉方塊、寶石方塊等也曾獲得不少的迴響，在此要為各位再介紹一種新玩法—麻雀俄羅斯，什麼！沒聽說過？別急，別急，請讓我為你一一道來。

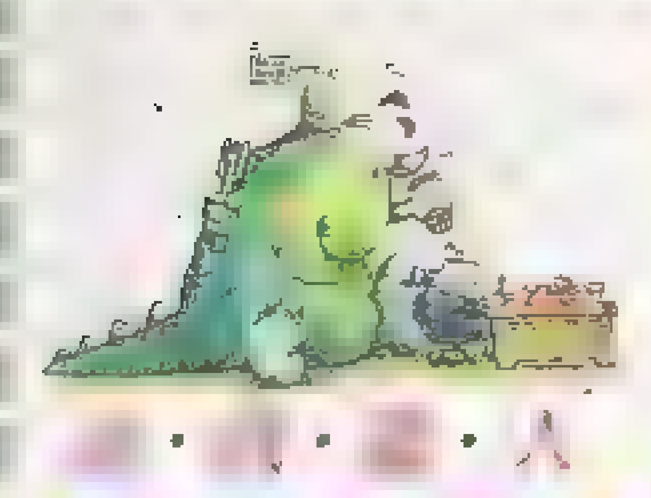
其玩法類似俄羅斯方塊，但這次由畫面上方掉下來的，不再是不規則的方塊，而是一顆顆硬梆梆的麻將。你要想辦法移動落下的麻將牌，使其湊成三張相同牌一組（刻子）或是三張連續的牌一組（如二、三、四萬，又叫順子），當湊成四組牌後，再湊一對牌（對子）這副牌就胡了。然後電腦會自動幫你算台計分，如果累計得分超過一定數值，就等於過關了，這時你會看到一張美女圖，其「露」的程度，真是令人……。每一關開始時會給你3000單位的時間（TIME）來組牌，時間用完時就GAME OVER了，另外如果運氣不佳讓牌堆到最頂端的話，會以流局收場，這時要重新組牌並接受扣分的處罰。



遊戲共分十關，愈到後面的關卡牌掉得愈快，不過還好有提供預視下一張功能，否則在手忙腳亂之餘，眼睛可能會跟不上牌落下的速度。另外每次開始時，會像朋發般轉出一個幸運台型，如果能胡這種台型，就可以直接過關。有時牌落下時會出現POWER，當POWER累積超過100就可使用秘技來胡一些大的台型，不過也只是讓落下的牌偏向於設定好的台型所需要的牌，最重要的還是考驗你的反應和佈局能力。

另外還有一種很特殊的牌叫做「龍牌」，由於「龍牌」可以當成任何牌來使用，所以胡牌後同一張牌可能會超過四張，有七張的台型叫做「七彩連華」；八張的則叫做「八面玲瓏」，這兩個都是前所未見的役滿台型，相當特殊。

麻雀俄羅斯是本屆金磁獎智育類佳作的得獎作品，但麻將＋俄羅斯方塊這種IDEA並非由作者原創（筆者在數年前曾在任天堂玩過類似的遊戲），所以這個遊戲算是作者張登新的習作，不過以一人之力能做到這種水準，實在非有過人的意志、智慧、體力不可，在此向作者致敬，也許下次有機會可以找我幫忙……玩，也希望各位玩家能多多捧場指教，謝謝！謝謝！



遊·戲·達·人

魔法門外傳

STAR KNIGH

軟體世界發行

魔法門（Might and Magic，簡稱 M&M）算是一個相當受到歡迎的3D RPG系列。什麼？你不知道何謂3D RPG？且聽我道來：所謂3D RPG，是指主要以3D畫面進行的遊戲，像是巫術（Wizardry）及冰城傳奇（Bard's Tale）這兩個系列，都可算是較早期的正統經典之作，尤其是最近上市的巫術七，更是突破了舊有的畫面不佳之慣例，而以更驚人的畫面及音效展現在玩家面前。

咦！有人說不對？哦！我差點忘了，還有由ATARI改版過來的Dungeon Master，以及SSI出的魔眼殺機（Eye of Beholder）系列，也是相當不錯....什麼？也不對？！那麼是該說巫術七的畫面及音效都有突破性的發展，但是劇情設定反而有點極端，走非一般的正統式風格的路線……咦！還是不對？那應該是……啊！大哥！別扔菜刀！我知道該說什麼了！今天的主題，應該是魔法門系列的最新力作—魔法門外傳（Clouds of Xeen）。

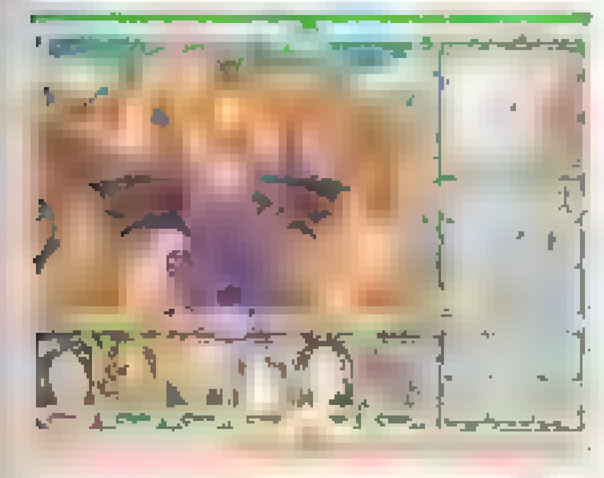
魔法門系列在推出之後，一直受到相當多玩家的眷顧，因爲其任務的多樣性，設定內容之廣，滿足了玩家所追求的冒險感。尤其是去年推出的系列第三代幻島歷險記，在畫面、音效上，可說是相當地華麗，而整體的遊戲介面及架構，更是極爲出色，也因此造成了一時的轟動。

New World Computing 公司可能是受到了相當的鼓舞，決定利用幻島歷險記舊有的畫面，稍加改良之後，再配合全新的劇情、地圖和敵人的設定，推出這套魔法門外傳。也因爲如此，這套遊戲並不能稱爲第四代，而是一部外傳。說

得明白點，便是資料擴充暨功能增強版。就這點來說，該公司可說是相當尊重消費者的權益，值得國內的遊戲公司參考。

這次遊戲的時空，又轉移到了一個全新的地方—Xeen大陸上。整個故事的開端，是由一個相當逼真的夢所引發的。當你和其他伙伴在弗提哥鎮（Vertigo）的旅舍歇息時，連續好幾天都同時作了一場奇怪的夢。

在夢境中，有一名自稱是布洛克王（King Burlock）導師的老者，名字叫作克洛多（Crodo）。他首先說這場夢是他設法傳送出來的訊息，希望你能幫助他。一切的起因，是由於布洛克王失散多年的兄弟—羅蘭（Roland）的歸來所造成的。他不斷慫恿國王找尋傳說中的第六面魔鏡（The Sixth Mirror），因為相傳其具有與另外五面大型的傳送魔鏡相同的傳送魔力，而且體積相當小，可隨身攜帶，是一種極為便利的寶物。國王因為被羅蘭說動，瘋狂地找尋魔鏡，以致荒廢政事，百姓怨聲載道。



克洛多發現事有蹊蹺，便暗中調查羅蘭的行蹤，卻意外發現羅蘭的正體是邪惡的黑暗王（Lord Xeen），他不僅懷有可怕的野心，更具有相當強大的魔力。由於在探查時不慎被黑暗王發現，克洛多在不敵之下被抓住，並囚在一座高塔上。克洛多希望有人能夠挺身而出，對抗這個邪惡的魔王。不幸的是，能造出對抗黑暗王之武器的新堡（New Castle），突然遭到天雷的襲擊，而毀於一旦。身為倖存的少數人之一，你決定召集同伴，開始踏上對抗黑暗王的旅程。

當筆者剛接觸到魔法門外傳時，第一件事，便是先看它的地圖。一看之下，果然比第三代複雜了一些。雖然規模大小差不多，但是可探索的地區增加了不少，乍看之下有點雜亂。基本上地圖的區域以四種元素（分別是地、水、風、火）的力量影響來分隔，而隊伍一開始所在的弗提哥鎮（Vertigo），出乎意料地在東邊的河川邊緣，而非一般認為較有可能之區域，使得筆者剛開始時還花了些時間才找到。因為這次的劇情與前三代並無關聯，因此就算你未曾接觸過魔法門系列，也可以從本遊戲開始上手。

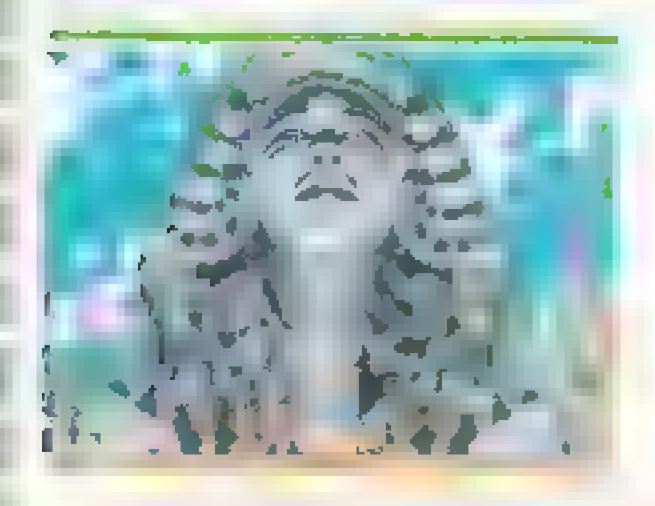
魔法門外傳還有一個令人注目的特色，便是程式資料放在7片經壓縮的1.2M磁片！根據說明書上所宣稱，魔島風雲不僅需要15MB的空間，而且只能載入在硬碟內執行。為什麼？因為這些經壓縮的資料在解壓縮之後，其中會出現一個相當龐大，達13MB的巨大檔案！現在瞭解為何只能在硬碟內執行了吧（第三代的幻島歷險記也有個3MB的檔案，因此也得放在硬碟內）？

另一個嚴苛的要求，就是需要1MB以上的擴充記憶體（EMS）或延伸記憶體（XMS），對於一般使用286電腦的玩家而言，不是得再加裝足夠的RAM，就是乾脆換台386才能達到其需求。像筆者原本打算載入家中的286執行，結果硬碟的資料搬了半天，好不容易才騰出足夠的空間，結果看到那1 MB的記憶體時，差點沒吐血。奉勸各位在買到遊戲時，得先看清楚說明書，才不會像筆者一樣，忙了半天變成白費工夫一場。值得一提的，便是遊戲的載入程式有個極有趣的地方，該作者為了讓玩家在漫長的載入時間中不致太過無聊，還特地安排了一段文字舞，令人覺得相當有趣。

在載入完畢之後，筆者迫不及待地進入遊戲，想看看這次的魔法門外傳究竟有什麼特點，值得耗掉15MB的硬碟空間？剛開始畫面出現時，還不覺得有啥突出的，等到塔內的景象放大出現後，看到那雙打開卷軸的手，不禁嚇了一跳。其動畫的技巧不僅十分細膩，而且動作也十分流暢，可謂十分逼真。隨後卷軸內出現的人物開口說話時，我才瞭解原來是為了做這些可怕的語音效果，才會用掉一大堆的硬碟空

間及記憶體，而且連魔奇音效卡都能聽得一清二楚，這才夠看！

一直到抬頭畫面出現之後，相信看過剛才那段DEMO的人，大概沒有人不會想玩本遊戲的。至於遊戲中的畫面，不僅在各種景物的外觀上都變動了不少，而且在隊伍進入商店時，也會出現一段簡短但逼真的語音效果，增添了些許冒險的氣氛。如果就魔法門外傳的畫面和音效來說，都稱得上是一流的佳作。由於魔法門系列前兩套的難度，對一般玩家而言，可能有點困難，因此各種修改方式便層出不窮。不過到了幻島歷險記，遊戲難度就降低了一些（筆者玩的是英文版），對衆多喜歡魔法門系列的玩家而言，可說是各有利弊。在魔法門外傳推出之時，該作者爲了讓一般玩家也能很容易地接觸這個遊戲，特地設了兩種難易程度，分別是冒險家級（Adventurer）和戰士級（Warrior）。兩者主要的差異，是在於怪物的強弱方面。如果你是剛接觸魔法門系列的話，不妨先以冒險家級來進行遊戲，會輕鬆許多。

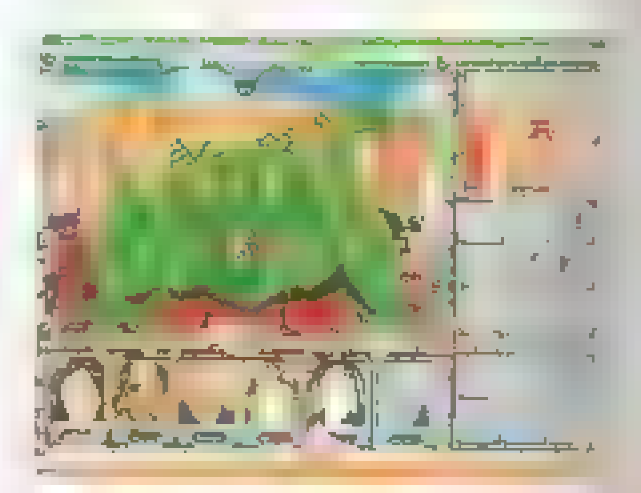


基本上遊戲的介面和一般資料設定，與幻島歷險記差不多，但是作者在某些地方上也作了些改進。例如剛開始的人物創造，便去除了繁雜的善惡屬性，而改爲列出以該人物的種族及職業在開始時所能學得的技能。在物品畫面上，則採取分類制，即將武器、防具、附屬飾品、物品及冒險的關鍵物品分開列出，不僅方便易查，也大大增加了人物的攜帶能力。

法術的設定上也作了些變動，像牧師有新增的一天防護（Day of Protection）法術，可同時施展出數種增強隊伍能力的法術，可說相當地方便，但也得耗掉70點的法力。巫師也有類似的全增強法術，不過效用不同，而只須耗掉40點法力。若是兩者合併施展的話，對隊伍的冒險將更有保障。物品的設定除了一些關鍵物品之外，大致與幻島歷險記相同。

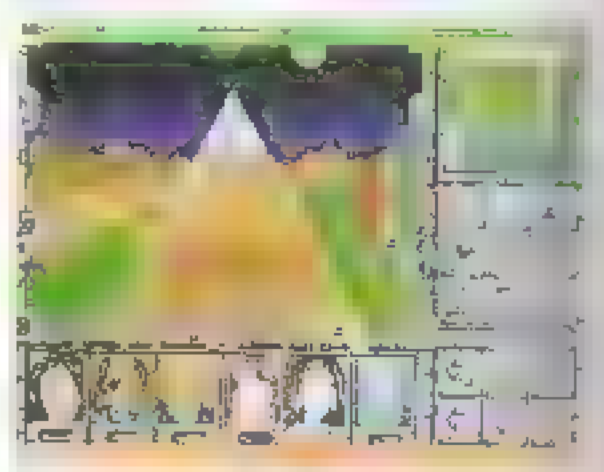
不過在怪物的設定及外形上，就整個重新整理過了，幾乎看不到以前所出現的怪物，有相同名字的話，在能力及外形上也有些差異存在。除了較細緻外，動作也更活潑變化，不再像第三代一樣死板板的。

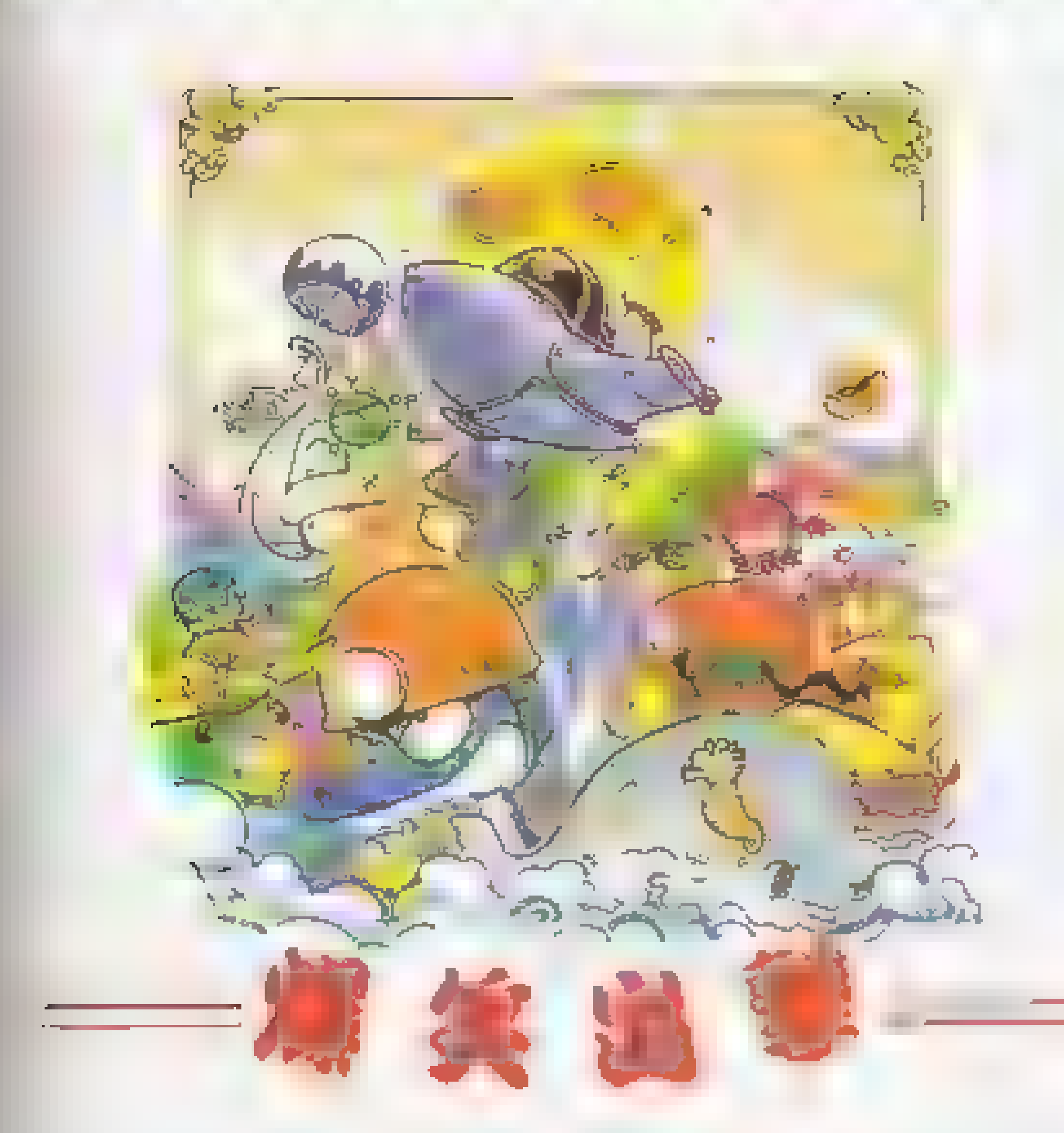
原本在幻島歷險記中的冒險提示功能，在魔法門外傳中由於有自動筆記的功能而加強了不少。它不僅提供你目前已接受但尚未完成的任務，也會列出所收集到的關鍵物品，和自動記錄隊伍在冒險途中所遇到的各種特別事物及發現座標等。遊戲畫面右上方的視窗，也由單純的單一地圖顯示，變成可切換式的地圖顯示。不過都得同時已施展巫師之眼（Wizard's Eye）法術及具備製圖術（Cartography）的技能才行。



在遊戲劇情方面，則與前三代相同，都穿插著一堆小任務，以增強隊伍的能力，而真正的遊戲目的，就得看你的資料收集能力了。雖然說明書上所提的，是要你對付邪惡的警晁王，但是在你進入洛克王的城堡前，可說是沒什麼和警晁王有關的訊息。由於你可以任意決定是否要完成那些小任務，雖然自由度極高，但相對的，也會造成劇情的不連貫及略嫌鬆散。這是遊戲中較爲可惜的一點。不過你要是不是很在意這些地方的話，這遊戲還是滿不錯的。

整體來說，魔法門外傳在目前的水準來說，可說是一個相當優秀的佳作，尤其是國內玩家在玩RPG時，一向最頭痛的字謎，在魔島風雲中也減少了許多，相信對一般玩家而言，應該能夠很容易上手。如果你的電腦配備足以匹配這個遊戲的話，可別錯過哦！

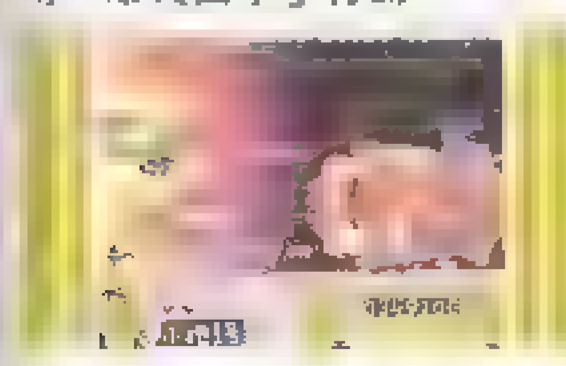




爆笑出擊

話說西元1992年，外星人入侵地球，人類最精良的戰機F 37全軍覆沒，眼見生死存亡之際，還好地球科學研究所李所長宣布終極戰機——F 37正式發展成功，於是在衆人的殷切期盼下，F38緩緩地揭開其神祕的面紗。

沒想到展示布幕一拉開，衆人摔成一團，原來F38竟然是以發條爲動力，基本武器配備只有小砲一門，如果要獲得更強大的武力，那就必須想辦法擊碎「已分解俱化融合無機物質」（俗稱大便），並吸收其中的「精華」才能發揮最大的性能。而倒楣的你不幸抽中籤王必須駕駛F 38，於是在心不甘情不願的情況下按下啓動鈕，衝向外星人所把守的關卡，展開「爆笑出擊」行動……



這個名爲爆笑出擊的橫向捲軸射擊遊戲，由片頭畫面開始便處處可見無厘頭式的創意笑點，尤其在駕駛令人噴飯的發條戰機F 38登場後，玩家就此入了瘋狂的爆笑世界中。

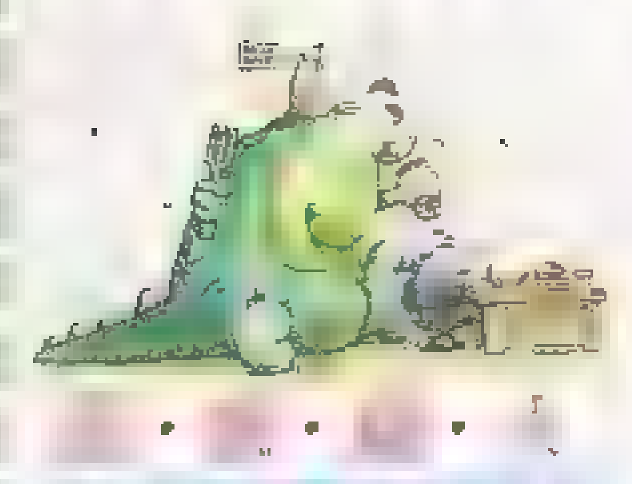
遊戲共分七大關卡，每關除了有許多陪襯小嘍嘍外，還有把關的大小頭目，遊戲場景由海底世界開始，爲了一親沙灘美女的芳澤，F 38必須奮力擺脫蝦兵蟹將的糾纏。之後又因故偏離航道，繞到大宇高中的女子更衣室「視察」，最後才深入外太空打擊外星異形。

遊戲畫面以320×200，256色的解析度爲主，雖然在每關互相銜接的提示場景會轉爲640×480，16色的解析度，不過整體來說，畫面配色相當華麗而高明，再加上使用大量的動畫，使得各種造型可愛滑稽角色的動作都非常活潑生動且有趣，常令人有大出意料之外的驚喜。遊戲的配樂主要支援AD-LIB，節奏相當明快而動聽，與畫面配合起來讓人感覺格外生動刺激。

這個由DOMO小組所研發的射擊遊戲，基本上屬於高難度，不過還好有接關的功能，如果玩家能熟記各關卡敵人的行進路線，再試著找出各頭目的死角仍大有可爲之處。

爆笑出擊可說充分發揮了TEAM WORK的分工合作的優點，與一般單打獨鬥的GAME比較，在畫面、音樂、編劇、創意、程式等方面都有令人滿意的表現。尤其在程式設計方面還露了幾手旋轉、放大縮小、覺重捲動等特殊技巧，可惜並未貫穿全場而減弱了不少效果，希望在不久的將來DOMO小組能充分發揮其深厚的功力，爲玩家設計出更好玩的GAME，讓我們一起來期待吧！

作者 比克



吃不下嚥，睡不安枕

許多遊戲雖美其名為「冒險遊戲」，但卻見到許多玩家，電腦左邊一瓶飲料，右邊一包餅乾，高高興興地邊吃邊喝邊陪著遊戲中的主角「艱苦卓絕，繼往開來」，完全喪失了「冒險」的意義。不久之前，已經有一個遊戲暴啃之作，可以讓玩家們吃不下東西。今天，有個遊戲可以使你喝咖啡卻潑到衣服上，吃餅乾卻咬到手指頭，它就是鬼屋魔影。

當獨自走在黑暗的街道，或挑燈夜戰時，不知你是否曾經想到身後或前方可能會出現惡鬼或歹徒而恐懼不已？偶爾一下風吹草動，便嚇得魂不守舍，內心則更加害怕。這種感覺將原樣呈現在這個遊戲中，你有膽來試試嗎？

Mouse Wu

劇情提要

你可以選擇下列兩個角色來進行遊戲：一是私家偵探；二是死者的姪女，去查看一棟剛發生自殺案件的古宅。當你（妳）乘車到達這棟巨宅，走進大門，門突然「呀—」聲關上了。你（妳）有點不安地往頂樓走去，四週靜得出奇，使人感受到一種莫名的恐懼。大概是自己嚇自己吧！你（妳）想，走到頂樓，到處看看吧？突然……。（本段動畫做得不壞，值得多看幾次。）

人物靈活背景精緻

本遊戲中的人物及主要物品採用向量線條組成，因此人物動作相當寫實，不論是前進、後退或跑步，看來都和真人類似。而背景則採用一般點位元映對圖形，因此把畫面襯托得非常美觀。這些特點在冒

險遊戲中尚屬首見。

音效音樂天衣無縫

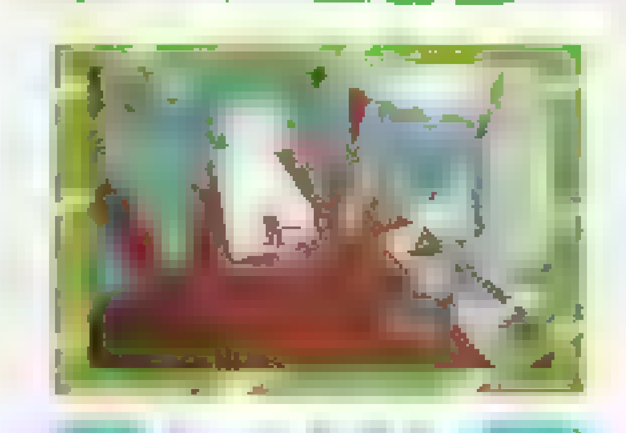
遊戲中的背景音樂雖然不多，但卻恰到好處。有時飄來一段輕鬆的音樂以緩和緊張的心情；有時安靜無聲，增加懸疑氣氛；當鬼出現時，更是音效音樂並出，包管你嚇得從椅子上跌下來，我每次遇到這種情況都覺得心臟突然重重地跳了一大下。這是第一個嚇壞我的遊戲，而且還過嚇許多次，絕不騙你！

除此之外，音效的運用也令人相當滿意。走在木板上、地毯上、樓梯上、地道上都有不同的聲音。有時出其不意給你來個狼嚎聲或鬼出現的音樂，如果你當時正在喝飲料或吃點心，就會發生本文開頭所述的狀況。

[illegible]

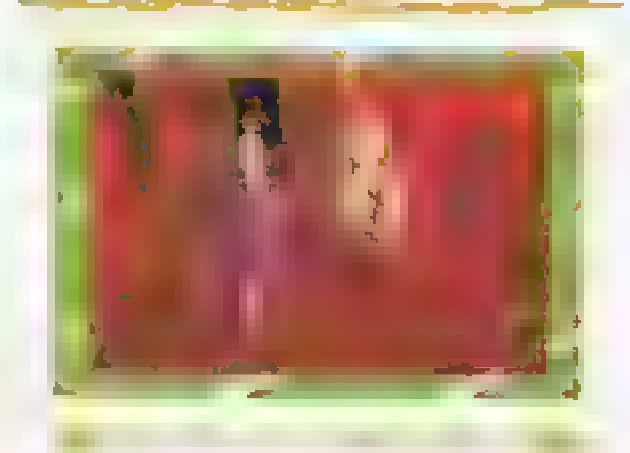
在許多遊戲都支援滑鼠的今日，這個遊戲僅支援鍵盤操作，這並不是此遊戲不順應時代潮流，而是用鍵盤的確比用滑鼠來得方便。怎麼說呢？在遊戲中，玩家所扮演的主角採用類似真人動作的方式，前進、後退、左轉、右轉等，配合鍵盤的方向鍵剛好。當主角面向玩家時，按↑鍵，其實是走向螢幕底部，如果此時用滑鼠，你必須向上移動，將會令人覺得很不自在，而且滑鼠如何模擬轉向也是個大問題。這個遊戲只用了↑、↓、←、→、空白↵、Esc等七個鍵便包含所有的功能及動作，相當方便。

多機攝影逼真生動



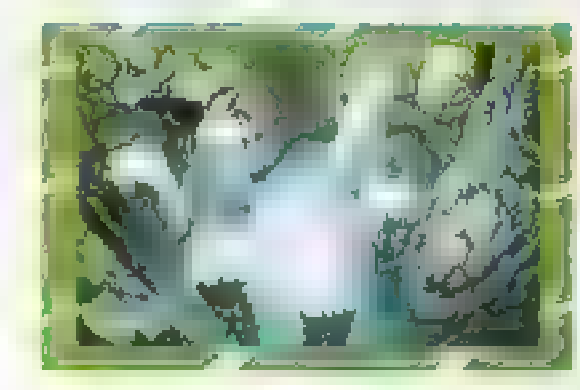
本遊戲另一大特色就是採用數個攝影機來拍攝遊戲畫面，因此只要主角走到房間中不同的位置，玩家的視野也隨之切換，其臨場效果有如播放電影一般逼真，這種3D多重取景的方式在冒險遊戲上還屬首創。採用多機攝影來取景，鏡頭有時會拉近而出現主角的特寫，其中女主角的長相還真是有夠嚇人，玩家最好有點心理準備。

劇情緊張懸疑刺激



遊戲中你除了要解決掉那些向你進襲的鬼之外，還要不斷地去挖掘線索，尋找機關門，找到鬼中之王，除掉它然後逃離這棟房子。遊戲場景之多令你無法想像。有些地方尚有暗道或密室，進去又是一番天地。從開始的緊張，接下來的懸疑，到發現地道後的驚奇，都將使你驚訝無比。

結局出乎意料之外



媽呀！我有懼高症！

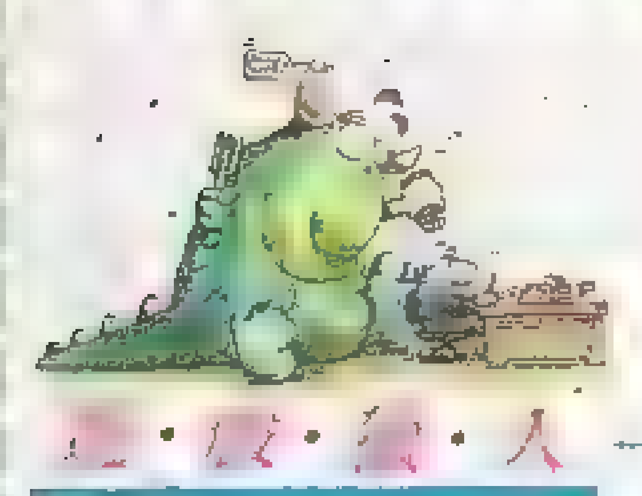
在遊戲中你會發現許多「線索」——十餘本書、日記本、羊皮紙、便條等，一大堆英文包你查字典查得死去活來，後來發現外國友人也玩不下去了，而且進度也和我差不多。我就想到這些線索可能不是最重要的，因為留下來這些線索的人最後也被鬼解決了。不錯，到底鬼王在何處及如何殺死鬼王，都將令你猜想不到。

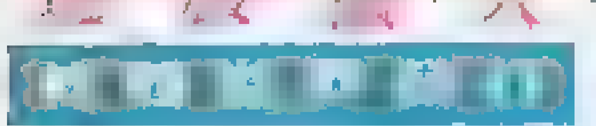
遊戲經典鄭重推荐

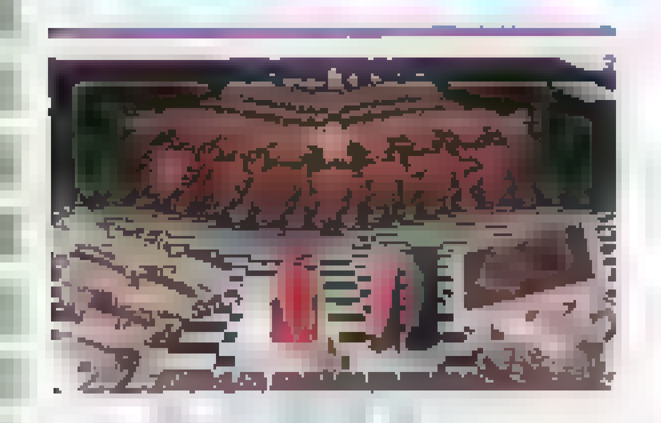
終於逃出鬼屋了！

Infogrames的Alone In鬼屋魔影的國王密使第六代堪稱是'93年冒險遊戲的鉅作，不管你是冒險遊戲的新手或老手，這兩個遊戲都將帶給你兩種截然不同的體驗。在此向讀者鄭重推荐。

緊張緊張緊張！刺激刺激刺激！男（女）主角是否能安然無恙地走出這棟恐怖的古宅？請期待鬼屋魔影的上市！







傳統上，戰略戰術遊戲講究的是深謀遠慮，謀定而後動，極少有即時動作的考量。近幾年雖有不少結合戰略性和射擊性的game出現，但結合方式往往是一分為二，戰略場面採回合制而射擊場面採即時制，例如鋼鐵帝國。現在，一個考驗你即時下決定的戰術遊戲出現了那就是一玩具兵棋「THEATRE OF WAR」。

假如你是個老策略game迷，這次要加考你的大腦與手指的協調性；假如你是個動作game迷，這次要驗證你的構思佈局能力；假如你是個新手，它是個極佳的入門指引。

玩具兵棋是由THREE-SIXTY PACIFIC公司所出品，我給它下的定義是「即時戰

術」遊戲。在表面上看起來它和西洋棋很像，但沒有奇奇怪怪的命令限制，尤其是走法無限自由，稍微麻煩的是不同時代各兵種的能力各不相同，要花些時間才能熟悉。

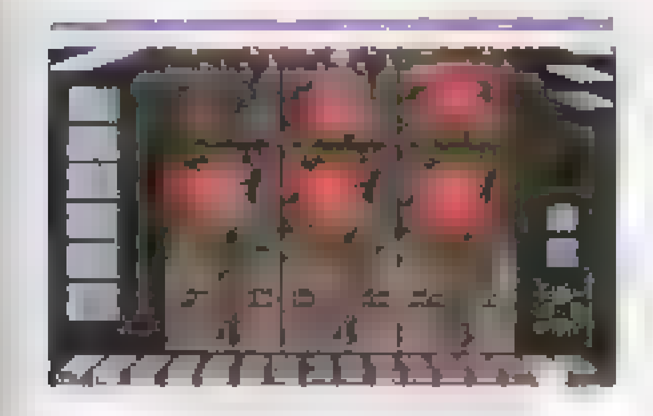
它以抽象圖形代表了各類兵種，無論在移動、攻擊、補

給等不同狀態下都有很傳神的動作來表現。對不同兵種下的命令各不相同，各命令也是以很抽象的按鈕圖形來顯示。地

形大致分三種，這也很抽象……。反正這實在是一個很抽象的遊戲，幸虧那些美工人員下了一番苦功，把一個很可能

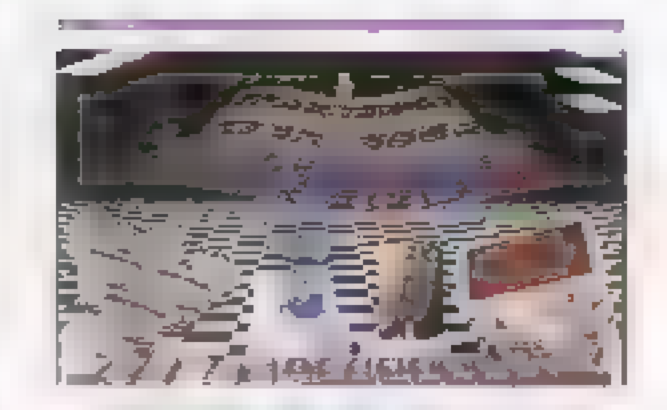
霧裏看花的game弄得這麼生動活潑。

再來看看它的即時系統。相信玩過魔眼殺機的人都還記得「恨不能左右各一隻mouse」的感覺，恭喜你們，因爲在這遊戲中你絕對會有「恨不能左



右手腳共拿四隻mouse」的衝動再加上「恨不能upgrade自己腦袋486 ➡ 986」的感慨。怎麼說呢？試想你要控制十幾個兵棋於一瞬間，而且用的是一個很不靈活的mouse（靈活度就是各位朋手協調性了，筆者個人自認極爛），而電腦老爺在較難的戰場上真的是調兵如飛，用棋如神，雖然戰術沒你好，但速度可絕不含糊！因此筆者強烈建議：用鍵盤吧！

你不但對各棋子的對應鍵要滾瓜爛熟，對命令鍵也要背

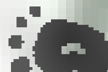


得一請二楚，再加上勤於使用暫停鍵，相信一定會有出頭的一天。另外筆者有個良心建議：千萬不要相信「攻擊是最好的防守」，除非是在SITTING DOCK這些戰場，每個敵人棋子都像十年前的台灣警察「打不還手、罵不還口」，不然應該構思一個最強的防禦陣型，以守爲攻再轉守爲攻，相信定會出頭。

本遊戲在遊戲安裝過程提供了各類繪圖介面驅動程式，

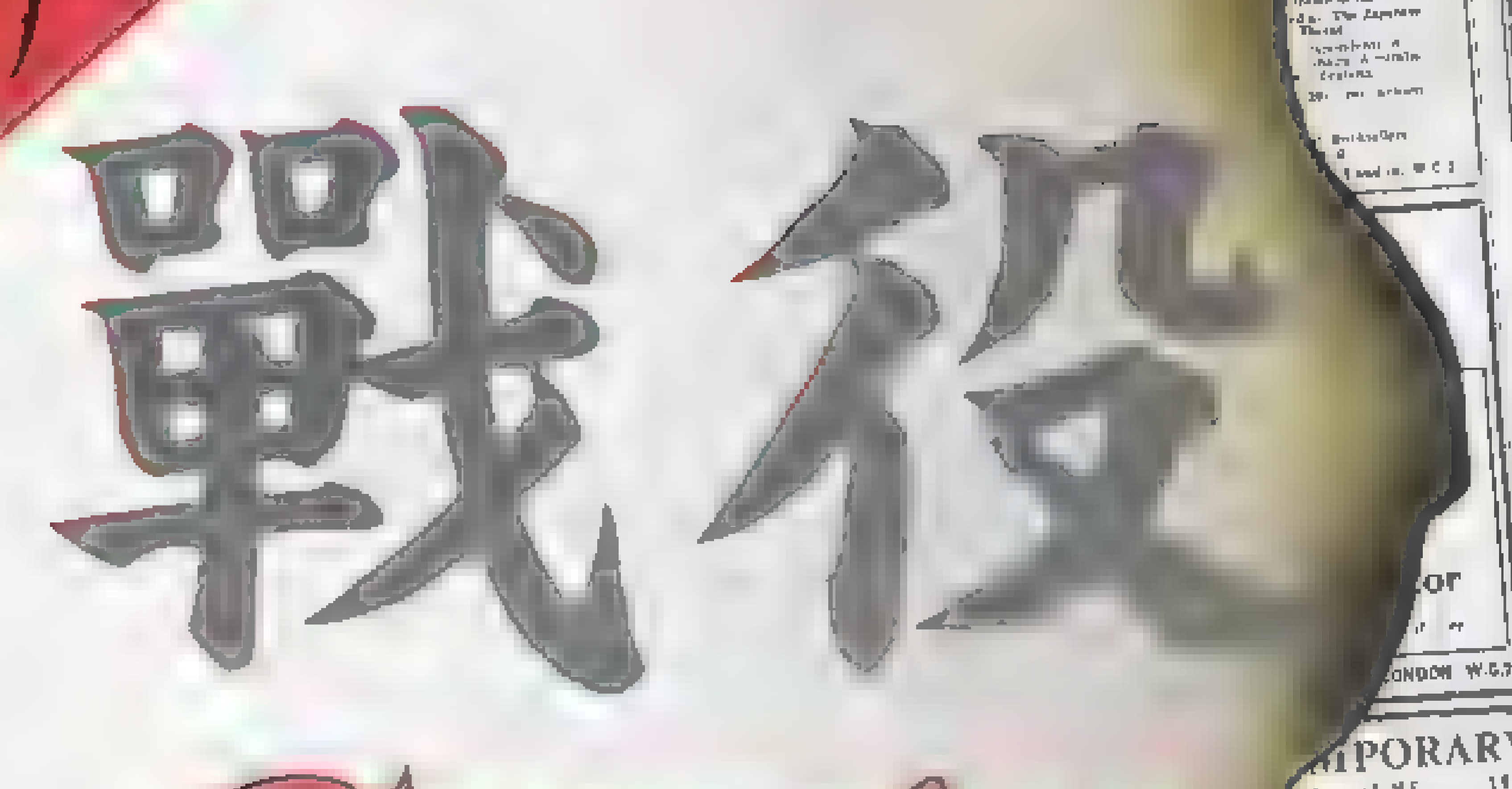
且幫助你測試、安裝，算是蠻親切的一個設計。它的SVGA mode需要有XMS，所以筆者在286上用DOS3.3玩它的時候畫面相當粗糙。改在486+4MB RAM+DOS 5.0上則SVGA 640 X 480, 256色的精緻畫面讓人印象深刻。560KB傳統記憶體的需求對大家應該都不是問題。音效方面也追隨潮流，加上語音。

總括而言，玩具兵棋是個獨樹一格的即時戰術遊戲，它有簡單易上手的遊戲規則，潮流所趨之使用者介面，以及豐富的戰爭藝術內涵。除了偶而會羨慕千手觀音的天賦異稟之外，相信不管新手或老手都可以從這個遊戲得到許多的樂趣。



夢寐以求的理想國度
電腦休閒世界

號外

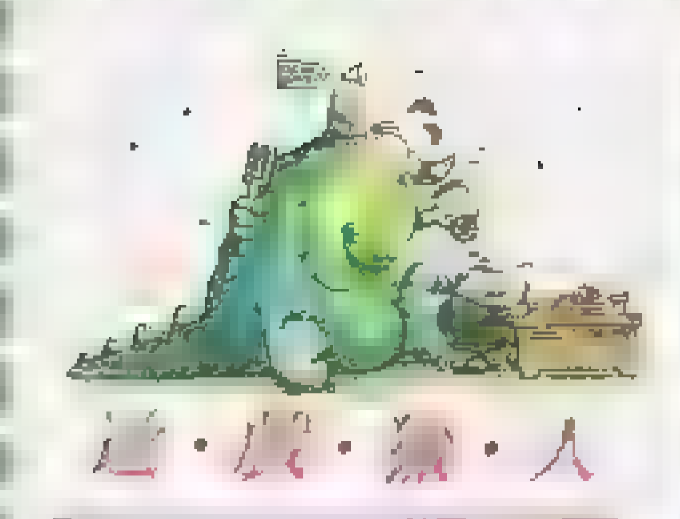


Campaign

民主與專制的決定戰爭
此刻風起雲湧，危機四伏，大戰

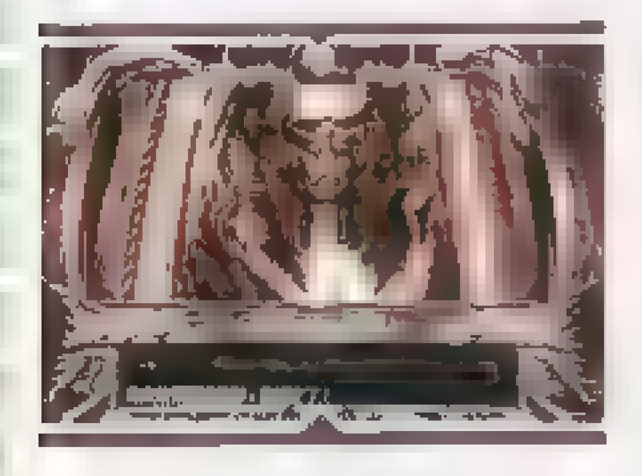
DRAGON'S LAIR III
THE CURSE OF MORDREAD

THE PERFECT GENERAL
QQP
提供20種最新的戰場地圖
生動絢爛的戰爭畫面
種不同級數的難易度
場知名戰役供你選擇
可單挑電腦或與他人共玩
更簡易清楚的操作界面



電腦休閒世界發行

影動界中有這樣一種說法：「第一集賣座叫好的影片，也就是它最好的一部了！」換句話說，任何一部成功的電影的續集無論如何也無法超越其原作的精華而青出於藍。



然而，於數年前在影壇掀起一陣腥風血雨、造成相當震撼的電影—異形，終於打破了這種幾近迷信的傳統，改寫了影壇的歷史！

繼異形第一集之後，其續集，甚至於前陣子推出，叫好聲更高的續集三，你不難從觀眾迫切地翹首引盼的情形看出，顯然對那些頗有自虐狂的影迷而言，恐怕已深陷異形情結而不自知。

但是，一等就是幾年的電影並沒有辦法滿足貪婪的影迷

作者 Maggie

們對異形既愛且懼的心態，於是，素有"恐怖大師"之稱的H. R.Giger，以他在異形裡慣用的成熟故裝，純熟的技術，第次為PC界跨刀實力演出的黑暗之蠱完全將他詭異、混濁又令人作嘔的外星怪物活生生的自電影搬進了您的個人電腦！

黑暗之蠱最有力的票房保證，在於其結合了藝術與音樂驚人的畫面，著實令人耳目一新。片頭畫面一開始就向你的膽量挑釁：一雙顯然非人類的手將你的頭顱活生生的給撬開來，你聲嘶力竭地掙扎仍然讓它們將黑暗世界中的異物硬是塞進了你的大腦，等你尖叫一聲之後，卻發現自己滿身大汗地坐在床上，原來是惡夢一場！

但事情卻沒那麼簡單，從你廉價買下這座不祥之處的你慢慢地、一步步找出了這幢房子怪異的地方。隨著謎團一道道揭開，你無力、沮喪的癱坐在地上，你終於知道了那晚原來並非只是一場惡夢而已……

對於Cyberdreams這家新公司而言，黑暗之蠱的製作無疑是他們躍進軟體界最有力的跳板，也順勢奠定了往後的發展基石。姑且不論他們將來的成敗，至少將黑暗之蠱表現得圈可點還真是不容易！讓我們再來看看這個可憐主角的命運吧！

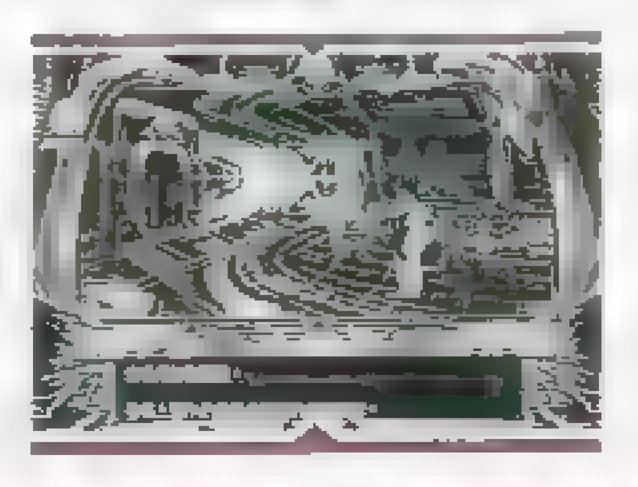
放著堂堂律師不幹，說是

想當作家的麥克‧道爾森，這下可是自討苦吃了。自他搬進了這幢大古邸之後，好事沒份，惡耗連連；頭痛欲裂的他確信這間陰陽怪氣的房子，絕對不只他一個人住而已，但是偏偏鬼影沒一個。在努力地搜索之後，哇哈！我們的大作家（也不管頭疼）幾乎樂得跳起來拍手，就是它！那面越看越是不順眼的鏡子，原來就是通往“它們”的世界的唯一路径。

這下可有好戲看了，麥克決定此仇不報誓不罷休，堅決向黑暗世界挑戰，因他不甘心就此死去，但該怎麼做呢？麥克可以說是“吃了秤錘、鐵了心”，他懷抱壯士斷腕般的決心，大膽地（其實怕得要死）走進了那面鏡子，但一切發生得那麼突然、那麼教人措手不及；這攸關兩個不同世界的問題，不僅深深困擾著他，也將會深深困擾著你！

關於黑暗之魚特殊之處在於它把兩個世界（現實社會與黑暗世界）的互動性處理得環環相扣，且十分紮實。舉例來說，當你到了黑暗世界之後，你會發現黑暗世界的房子位置竟然和你住的大宅擺設如此之相似，簡直令人不禁毛骨悚然！此外，有意思的是當你遇到了無法通過的關卡（也許是一道上了鎖的門）時，別慌！只要回到現實世界去將關鍵性的那道門打開的話，再進入黑暗世界你就可以暢行無阻啦！

因為遊戲中的某些畫面（如上下樓、拿東西等）都是用 VCR 直接拍攝加入遊戲中，因此人物的動作之真實與流暢，自然是不在話下。遊戲中令筆者驚喜的是，憑我那台只有 ADLIB 音效卡的電腦，竟然可以聽到劇中人物非常清楚的英語對話的語音效果，真是不可思議！然而，黑暗之魚的製作也非全然完美無缺，儘管它完全地符合邏輯，劇情卻仍然有滄海遺珠之憾；雖然遊戲看似簡單，只有三天的挑戰，然而實則不然，最直接的毛病是玩者可以從遊戲中發現，只要你稍不小心疏忽了時間的問題，就很容易導致“重玩”的命運。如果碰巧你又忘了把進度 SAVE 起來的話，那可以想像你老兄的反應會是如何地激動啦！（別摔電腦，划不來！）

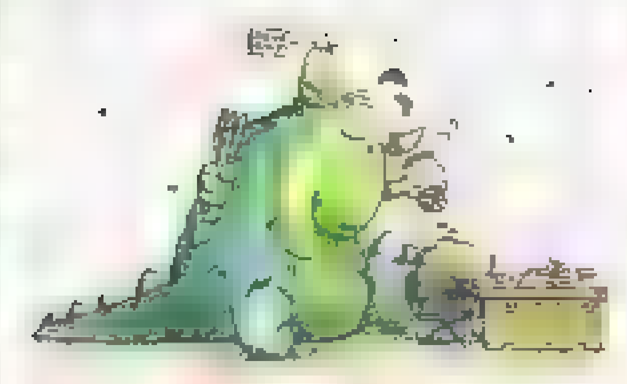


在此特別叮嚀你，即使是上個廁所也要千萬記得把遊戲“暫停”下來，至少，這麼作才不會讓你太咬牙切齒！

黑暗之魚的困難度恐怕會教許多自以為是冒險高手的玩家大呼吃不消！這問題可能來自於故事劇情的鋪陳和操作介面的關係，因為在操作介面上的設計並不會使滑鼠因移動而有所謂的提示產生（這可不像亞特蘭提斯之謎或是一般的冒險遊戲，會在玩者靠近某項關鍵物品時則主動的出現一些暗示性的文字）。於是，在黑暗之魚這個遊戲裡，你可能就會因沒有任何提示或變化而漏掉了該收集的一些物品。這樣一來，只要你錯過了任何一項物品的收集，你也甭指望遊戲會順利的進行了！（很嘔，不過沒轍。）

其次，讓玩者一頭霧水、大有白忙一場的感覺的是交待不清的結局，或許我們的大師正暗示黑暗之魚也有續集！不過恐怕玩家難以面對這種殘酷的事實。

我以為憑自己一身過江屠龍、披荊斬棘的本事一定可以大破異形之窟，但是，身處黑暗之魚這個挑戰性頗高的遊戲裡，在一番腦力傷害、心力交瘁即將破關之際，畫面卻毫不留情“咚”的一聲跳回了 DOS，那一瞬間我突然覺得自己像極了一個智商只有四十的低能兒……



遊·戲·獵·人

軟體世界發

築城大師II

王位爭奪戰

在第44期軟體世界中，曾公布了一份讀者票選「十大爛GAME」排行榜。上榜者中有九個GAME是土產遊戲，唯一的外國遊戲即是名列第九的築城大師。

如果出品該GAME的Interplay公司看到這項結果，其反應恐怕先是震驚、錯愕、倉惶、失措，繼而羞憤、悲泣、撞牆、跳樓……。本遊戲在國外尚有一定水準的評價，為什麼到了國內會落到如此的下場呢？

筆者以為築城大師的致命傷是讓玩者無事可做。講好聽一點是「築城」，但充其量不過是「築牆」罷了。當玩者設計好「城牆」，安排好工匠後，就變得無所事事。而遊戲程式又沒有提供加快時間的功能，讓玩者枯坐在電腦前打瞌睡。萬一有敵人來進攻，玩者指派好士兵的位置後，兩軍便自動交戰，玩者依舊是無事可做。

●國王死後，各諸侯●爭奪王位

外交方面的決策似乎也沒什麼影響，使者不斷前來不過是讓你原本已經夠慢的「築牆」工程一再被打斷。還有像地圖捲動太慢，也造成玩者的不便。像這樣的遊戲結構並不容易立刻給玩者成就感，可能這就是本遊戲不合國人口味的原因吧？

不過平心而論，築城大師在圖形及動畫上仍有相當不錯的表現。尤其是在「築牆」的過程中，各類工匠的辛勤工作都鉅細靡遺地呈現出來。有木匠、泥水匠、磚匠、運送工人等等，還有搭鷹架和挖護城河的，整體動畫給人熱鬧、活潑且可愛的感覺。而築城大師在國外還出了一份資料片呢！

到了今年，Interplay公司又再推出了築城大師II（Castles II），副標題是攻城與征服（Siege & Conquest）。由副標題我們就可得知，二代的內容要比一代豐富許多。

遊戲舞台換到了14世紀的法國不列塔尼半島（Bretagne），此時正是英法百年戰爭（The Hundred Years War）如火如荼展開之際。不列塔尼半島地區自從查理王死去後便陷入無政府狀態，各地諸侯互相攻伐，有點像中國漢朝末年天下大亂的局面。

而本遊戲也搖身一變，成了類似三國志的策略遊戲。在第二代中玩者不再無事可做，你必須兼顧到內政、外交、軍事等多方面的事項。玩者可選擇扮演當地五大家族之一，想辦法在36塊領土中擴張自己的勢力，最後得到教宗冊封你為國王（King）。

●城堡設計好了●

Interplay 公司的產品向來在圖形上都有很好的成績，從過去的未來戰爭到現在的魔戒少年系列就可以證明。而築城大師II中，Interplay 公司更加入大量的電影動畫，配合延續一代以來的築城動畫，使得本遊戲頗有看頭。

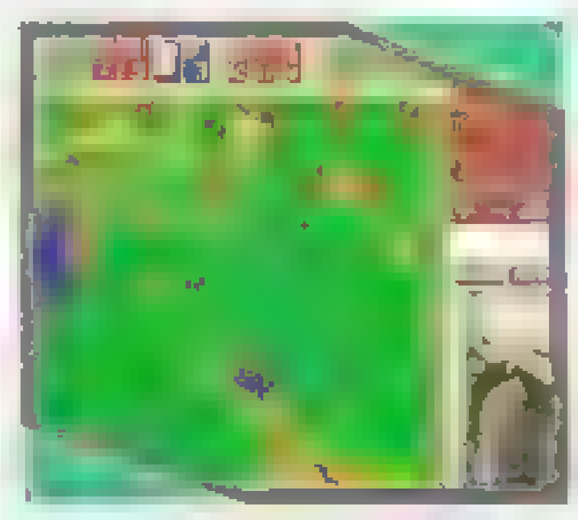
如果你想欣賞所有的電影動畫，你至少需要11MB的硬碟空間。當你發兵作戰或者欲殺使者等等，就可以欣賞到一小段電影。這些動畫都是真人演出，並且以黑白效果播出，很有復古風味。

●日夜加油趕工中●

遊戲的主畫面類似三國志一類的戰略遊戲，分為全境地圖、指令區及訊息欄。遊戲前段你可以下一個命令，有點類似美少女夢工廠。但不同的是本遊戲採即時計時方式，由西元1312年1月1日起算。而執行每種命令所需花費的時間不同，進度以條棒顯示，只要有一項命令執行完畢即可指派下一個命令。最多可同時執行6個命令。

●終於完工了！●

在本遊戲中經濟的地位相當重要。經濟力量的強弱取決於物品的多寡。而物品又可分為糧食、木材、鐵礦及黃金四類。無論是要擴張領土，還是建造城堡，上述四項物品都是不可或缺的。一位好君主的職責即是使物品保持不虞匱乏。

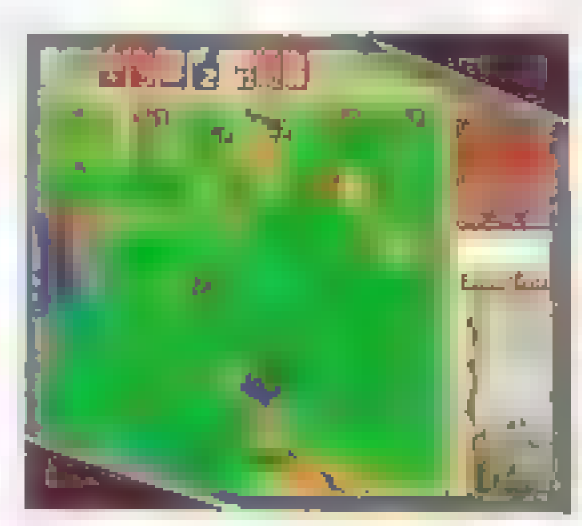


●我軍將士整裝待發●

本遊戲的副標題訂為攻城與征服，軍事方面自然也是不可忽視的重點。軍隊共由三種兵種組成：騎兵、弓箭手及步兵。而作戰畫面有些類似凱撒大帝，不過士兵的數量要少得多。如果你不喜歡打仗，也可以委託電腦代理。

整體而言，築城大師II要比前一代的內容要豐富許多，讓玩者添加多方面的決策考量。動畫方面的提升就更不用說了。另外，在操作上可用滑鼠控制一切，地圖捲動也快了很多，音樂也有一定水準。

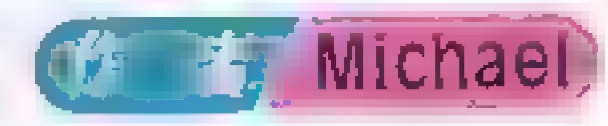
不過，在第二代中也依然有些缺點。首先，所謂「築城」依然不過是「築牆」而已，與第一代不同的僅是多了一面旗幟。再者，築城時的工匠人數似乎也減少了。整個地圖上除了城堡以外就是空蕩蕩的草地，偶爾點綴幾片森林而已。筆者以為如果在城內能蓋一些寢室、穀倉、馬房、哨站等設施的話，也許比較像一座「城堡」。而城外如果能像模擬城市或都市計畫一般「長」出一些民宅，也許可以給稍嫌死寂的國度裡增添幾許生氣。不過這樣一來容量恐怕要超過20MB……。



●兩軍陣前對峙●

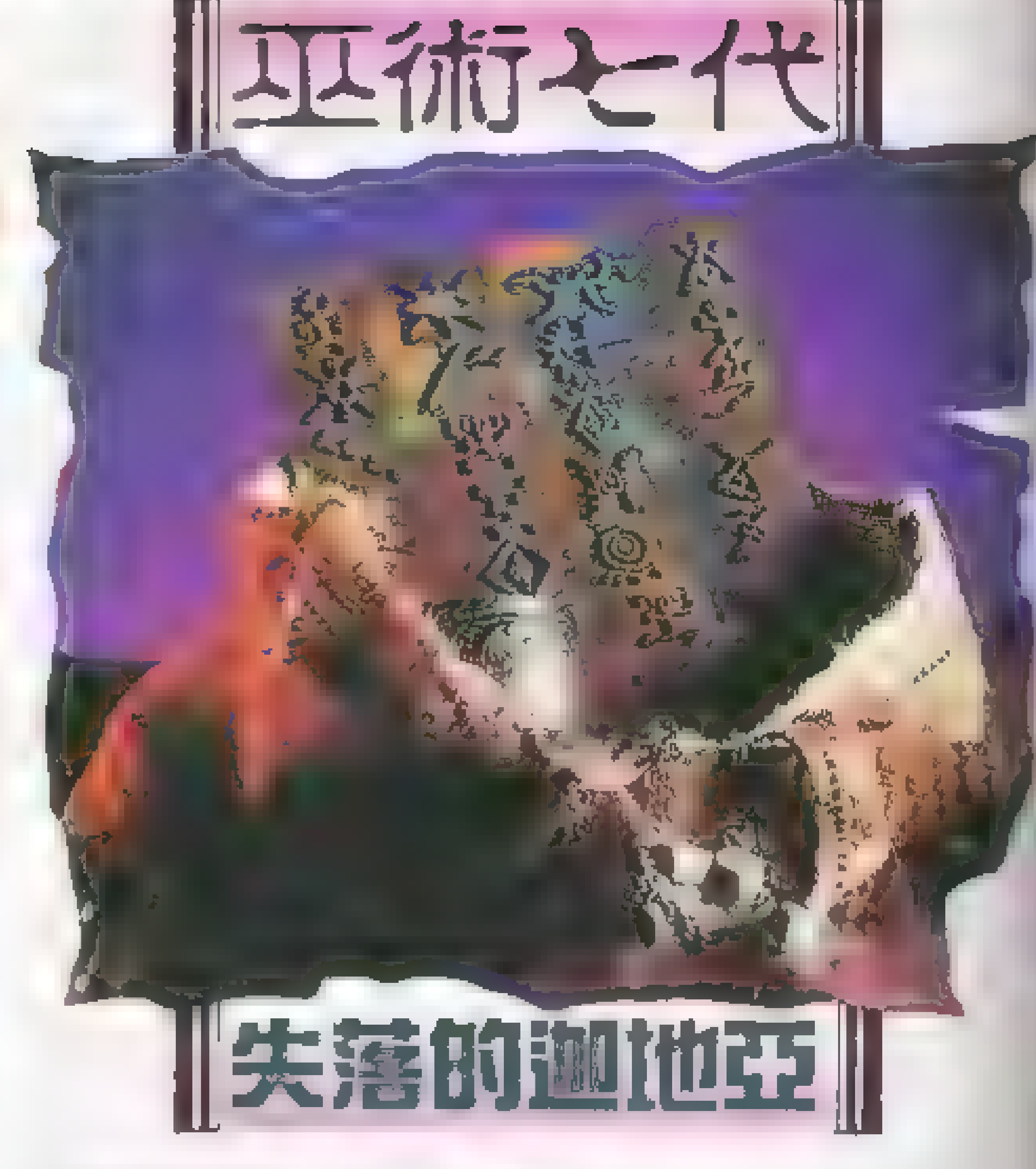
另外，第二代中依然沒有提供加速時間的功能。雖然在第二代中不會無事可做，但是命令執行的速度仍然嫌慢了些。還有在觀賞築城動畫時，工程進度居然是零，和第一代不盡相同。

總之，本遊戲有濃厚的歐洲風味，厭倦了在東方征戰殺伐的玩家不妨試試到歐洲蓋城堡。築城大師II比第一代豐富不少，不過相對地也比較不易上手。各位有志成為國王的諸侯們還是先用功「K」說明書吧！



作者 Michael

巫術七代



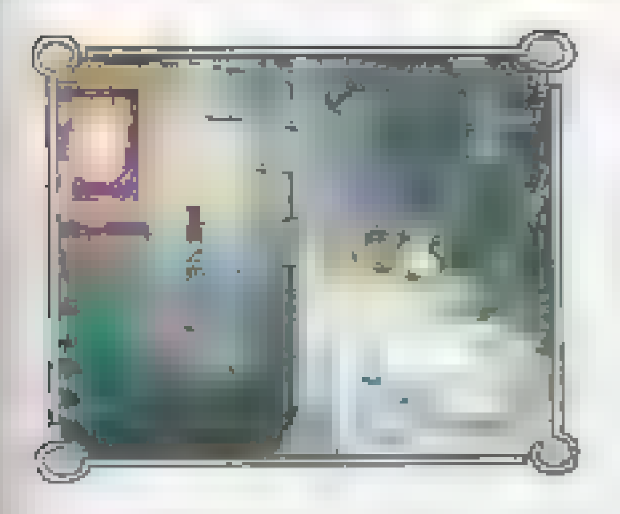
失落的迦地亞

凡是喜好CRPG（電腦角色扮演遊戲）的玩家們，無不熟悉在CRPG的領域裏有兩大主流遊戲系列，一是Origin公司的創世紀系列；另一則是Sir-tech公司的巫術系列。這兩大主流囊括了角色扮演遊戲的所有特色（點），在其之後的RPG，多少都有上述二者的影子在，換個角度來說：創世紀和巫術已為"角色扮演遊戲"這個名詞下了定義，因此不論程式設計師、編寫劇本者或玩家們，都很自然地以此定義來評判後來出現的新RPG，因此RPG無論再如何變化，也永遠脫離不了這個模子。

幸運地，這兩個"RPG代名詞"的遊戲，也是RPG史上的長青樹，繼創世紀系列堂堂邁入第七代的不久後，巫術系列也不甘示弱地推出同是七代的失落的迦地亞，明顯地告訴天下的RPG迷們，絕不讓創世紀7專美於前。而可喜的是，堅持"內涵重於一切"這個原則的巫術七代，和以圖形、音效及寫實取勝的創世紀7比起來，似乎得到了更多的正面評價，但不見得就能得到較多消費者的認同。

巫術七代（以下簡稱七代）承襲巫術六代（創世神筆之詛咒，以下簡稱六代）發展下來，不但可傳送六代的人物至七代繼續冒險，更可承襲六代的遊戲結尾而有四種之多的開場，這算是一種首創，在以往的遊戲裡多講究多重結尾，還沒有遊戲以多重開頭做噱頭的。而從六代傳過來的人物，不但一開始就有自動繪圖工具，且大部份的特殊物品、技能、寶物都還在，可能比重新創造人物還要來得容易上手多了。

但對於一個想多了解七代的玩家而言，似乎不應該跳過"創造人物"這個單元，因為玩RPG的樂趣來源：一在人物的創造；二在人物的成長（這同樣也是RPG的基本要素）。因此，創造六個新隊員來進行遊戲似乎較有樂趣，但想要創造出一隊平均且強壯的隊伍並不是件容易的事，筆者依據經驗建議隊伍中最好有一位純戰士、一位以上的戰士兼施法者（如流浪漢、詩人、女戰士、領主、日本武士、僧侶等）、一位有開鎖技能的人物（如小偷、忍者）、一位會施牧師法術的法師，及一位會施攻擊法術的巫師等。當然，這只是個建議，你可以依你的個性（喜殺戮或重解謎）來設定出更適合的隊伍組合來。但是相對的，要想創造出越高級職業的



人物來，就越需要花更多的耐心與時間。

組合好你的隊伍後，別急著一腳就要踏入七代的世界，先了解一下本次故事的大綱，將有助於你進行遊戲。

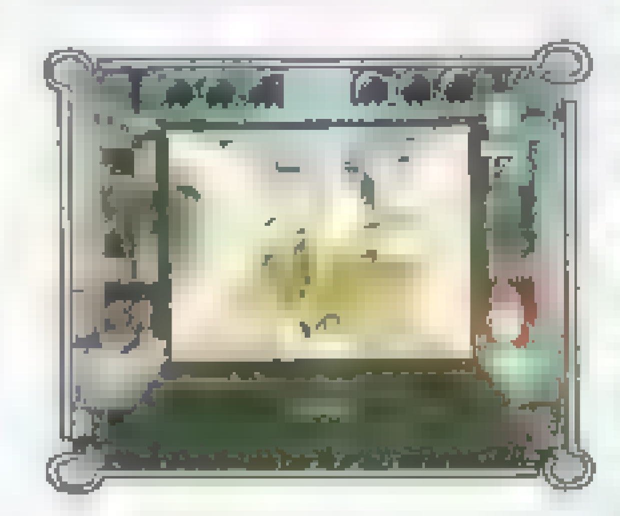
在上一代的主角一創世神塞消失後，原本以創世神塞主宰宇宙的宇宙君主們，頓時失去完全控制宇宙運行及命運的力量，因此宇宙一時失去平衡，原本隱藏的一些秘密也突然無所遁形。一顆原本藏有費桑神學生研究的心血——星界卷册的小行星（迦地亞），就是在這種情況下現形，這引起了宇宙中許多野心家的覬覦，企圖找到這個卷册，取得控制宇宙的神秘力量。

而你（及你的隊伍），接受了失去力量的宇宙君主們的委託，要搶在其它野心家的前面找出這個星界卷册，以免其落入壞人手中，破壞了宇宙的和平。但是，宇宙君主們的幫助有限，在將你們送抵迦地亞星的表面後，其餘的就看你們自己了。

此外，七代另一個破天荒的突破（針對巫術系列而言）就是終於將巫術由陰暗的地下城移到有黑夜、白天的野外來了，因此很難得的，在遊戲裡找到了巫術的第一張地圖。同時，由遊戲的畫面也見識到了 Sirtech 公司的長足進步。由一幅幅如此寫實的野外場景看來，真的只有目瞪口呆的份（差點要流口水了）。太陽日出夜落，月亮有陰晴圓缺，再配合上白天的鳥叫、晚上的蟲鳴，更是讓同期的許多作品相形失色，無怪乎友刊會有人給它滿分的評價。

和創世紀系列平面俯視的 2D 主畫面比起來，巫術系列卻一直保持 3D 立體迷宮方式進行遊戲，但是由於 3D 通常比 2D 較容易使人迷路，因此繪製地圖成了玩 3D 迷宮之遊戲迷的一項必要的專長，然而為了照顧多數較沒方向感的玩者，許多 3D 迷宮遊戲都提供了自動繪圖功能，給那些有"廣大空間迷路症"的玩者們一點適時的提示。巫術一直撐到七代終於也有了自動繪圖功能，但必須先擁有繪地圖的工具（遊戲中可找到），再配合人員的繪圖技能高低，才能真正繪出完整的地圖，這樣的安排減少了遊戲的完成時間，但卻也造福了許多玩者。

另外，NPC（非玩者人物）的份量也在此代加重許多，以往幾代的 NPC 大多只是配角的身分，對整個遊戲的進行不會有太大的影響。但在七代裡，NPC 的動作往往主導整個遊戲的進行，一個情報的洩露，往往使得寶物流落他家。在遊戲中隨時有追逐、競爭、爭奪的劇情發生，一次成功（或失敗）的交涉，可能讓遊戲更容易（或更困難），這才真正叫具"互動性"的遊戲，故事的情節發展取決於隊伍和其他隊伍的關係。



巫術系列的每一集，故事架構都非常大，這要感謝他們有個得力的編劇，通常要把一代的巫術玩完都得花上十足的時間與功力。因此建議有興趣踏入巫術七代的玩家們，首先放下你手邊較不重要的其他遊戲（因為要長期抗戰），準備一些方格紙（最好自己也畫地圖，這樣才能自由地在自己的地圖上作各類註解），再準備一本小簿子（作筆記用），並將手册擺在身邊（隨時察看資料用）。最後，最好再看過巫術的卡通錄影帶。OK！開始你的巫術之旅吧！

遊戲獵人

軟體世界發行

現代模擬系列：

大海戰

作者 [illegible]

希特勒點燃二次大戰戰火

整個歐洲籠罩在納粹陰影下

巨砲及重裝甲的海上霸權時代雖然已經過去，但是那段集合工藝科技及人員訓練的輝煌時代依舊令後人嚮往不已。就像曾經盛極一時的恐龍一樣，雖然已經在地球上絕種，但是有關其生存的種種總是讓人有許多的想像及不解。幸運的是，現在有個機會可以讓你體會自無畏艦時代到俾斯麥號沈沒這一段戰艦的光榮時代。更好的是你可以改變那一段歷史，率領著鐵甲巨艦縱橫海上，深刻體認船堅砲利痛殲敵人的快感。

遊戲是以英國皇家海軍及德國大海艦隊在1939～1943年的海上爭霸為主線，舞台在北大西洋波濤洶湧的海上。扮演英軍者雖有龐大艦隊，但為了保持海上生命線的暢通，除了組織特遣隊意圖捕捉德軍主力予以擊滅外，還需要照顧地中海、南大西洋及遠東等戰場，還要分出艦艇組成護航艦隊保護船團，組成巡邏隊以搜索德國神出鬼沒的艦隊，事實上並不容易。而德國雖然艦艇較少，但沒有護航壓力，可以放手一搏盡力摧毀英國海上生命

德英海軍正式開戰

主砲一發貫穿命中敵艦！

線，以逼使英國屈服。

海軍是一個科技的兵種，有優秀的傳統及各種複雜的工藝技術，因此操作人員的素質及訓練十分重要。也因此各部門分工之精細及其專業知識之複雜非一般人所能想像。航海、槍砲、電信、信號、艦務、戰情、輪機、損管、電機、補給等等部門各有其特色及專業技能。大海戰提供了快速、簡易的操作介面：可以使即使左、右舷都還分不清楚的人很容易的在各部門實際操縱，更有自動系統可以為你代理某些部門操作，甚至代理整條船或艦隊而不致使你在一個大艦隊中手忙腳亂。利用滑鼠可以快速的控制全局，隱藏式的下拉式選單，只要按一下滑鼠右鍵就會出現，既方便又不影響畫面完整。

選擇效忠德軍或英軍陣營

整個遊戲事實上是以砲戰為主，主砲砲的操作十分重要，而魚雷攻擊也是挺重要的技術，（只是效果要好恐怕要在發射前多存檔了。）至於航空母艦的艦載機攻擊，事實上在太平洋風平浪靜的情況較容易發揮，在北大西洋惡劣的海象事實上成效有限。砲擊之操作已簡化許多，自動觀測目標距離、自動裝填、自動觀測彈著修正射擊（這一項最差），我們要作的只是設定目標，並決定航向、航速以到達最好的發射角度及最大的火力發揚。因為從英國費雪提督設計無畏艦以來，戰艦的設計主砲塔必須目標在舷側時才能齊放（沒有人能把後砲塔的砲彈往艦艏目標而不打到艦橋的）。

在艦橋上選擇戰役

所以即使是一個老戰術「劃T字型」，到了二次世界大戰依然是有效的，這個戰術是納爾遜時代的產物，那時的作戰艦艦都是帆船，在左、右舷分層裝設古老的前膛砲（可以在海盜影片上常看的那種，從前面砲口裝火藥然後裝砲彈再點火引爆的），往往一艘船從五、六十門到三、四百門都有，但是如果船是頭尾面對敵人就一點用也沒有，因為那種砲沒有迴旋功能。所以最好的狀況就是自己的艦隊以舷側劃過敵人的直線縱隊，這就是劃T字型戰術。我方可以發揚最大火力，而敵人只有第一艘艦艏砲塔可射擊，而後續艦隻易受煙霧及射擊砲火水柱影響觀測射擊。

戰情室可綜觀全局

在編隊航行中要劃T字型只有一方可以成功，這決定於船速、旗艦的命令下達時機及各艦人員平日之訓練等因素，當然外在因素如風向，風速、流向、流速都是有影響的。本遊戲除了操作容易外，模擬海象的狀況也蠻好的，你可以有氣象預報了解各海域天候及海象。不過作戰時有時是無法預估何時或何地接敵，碰上了不打也不行。但是不同的海象對武器的使用也有限制，像驅逐艦的舷低，浪大時海水都可以淹上駕駛台，砲塔根本不可能射擊，魚雷更不用說了。而戰艦的副砲有時浪大也會失去射擊功能，船中彈傾斜太大也會影響砲發射及飛機起降，諸如種種可知海上戰鬥實在不容易。不過人員暈船倒沒有模擬。筆者以前在驅逐艦服務過上八九級風出港那真是吐得不亦苦乎！

主砲室，發炮！

幸運的是：各位玩家不用暈船就可以享受海軍生活，的確模擬遊戲就有這個好處，太真實恐怕就沒幾個人敢玩了

觀側敵艦航向。

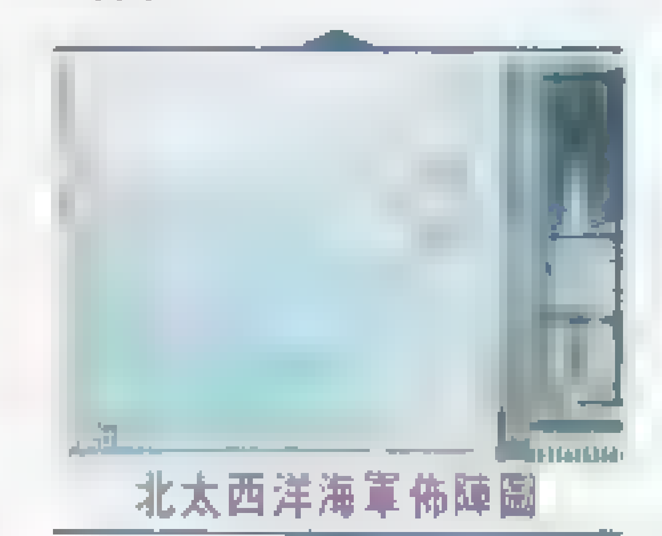
（要不乾脆加入海軍，環遊世界吧！）。

大海戰有劇情可以讓玩家熟悉各項船艦及基本戰術、砲擊、魚雷攻擊、損害管制等等。這其中最偉大的就是損害管制了；這是一個很重要的部門，特別是在作戰時。中途島海戰美軍只沈了一艘航艦、日軍沈了四艘，而且美軍列辛頓號航艦在不斷中彈後依然浮在海上，要不是日軍潛艇穿入補它幾顆魚雷，恐怕拖回珍珠港修一修又是好漢一條，由此可見美軍損害技術之高超及其重要性。這個遊戲依艦型分派不同數目之修理班自動執行救火、堵漏、抽水、壓艙以保持艦體平衡等工作，更厲害的是可以修護戰損的裝備（全毀的就沒轍了）。

如果修理班對搶修優先順序搞錯了（像驅逐艦只有兩個修理班，如果水下艙間進水而修理班還耗在砲塔或艦橋修理，那只有眼睜睜地看船翻覆了），我們可以手動調整，畢竟艦上什麼設備都修好，但船失去足夠浮力沈沒是很悲哀。有時實在是救不來，但如果可以救卻因弄錯搶救順序而沈掉就很冤了，這一點電腦是比較笨的。

慘啦！艦艙嚴重進水

而戰役部份就是真正的挑戰開始，如何在有限兵力下編組分派兵力去執行作戰，必須考量敵人可能之行動而不要落入敵人陷阱，避免單艦出動，畢竟在海軍要想以寡擊眾是很難的。即使是像俾斯麥這般新式的戰艦，碰上了一群巡洋艦也是很吃力的（巡洋艦砲雖小，但航速快、砲彈裝填快即發射速度快，被擊中砲塔或裝甲帶或許不易受傷，但有很多地方像砲火指揮儀等實在是不耐打）！


北太西洋海軍佈陣圖

若扮演德軍就要儘量擊沈英國商船，順便解決護航艦隻，但也要儘量躲避英國特遣艦隊，一次碰上五艘戰艦加巡洋艦（有時還有航艦），那即使俾斯麥勝利恐怕也是遍體鱗傷！等護航戰艦沈得差不多英國自然沒有能力再組成特遣隊來圍剿你，那就可縱橫北海所向無敵了。筆者1941年5月就打沈了15艘英國戰艦只損失了一條驅逐艦，大部份的商船都沒有護航艦（驅逐艦和巡洋艦都沈得差不多了），打不勝打，好浪費時間啊！弄得我只好放棄船團專心搜索作戰艦隻，要不然玩兩個月也玩不完。（大概設計者沒想到會死得這麼快吧！）

德軍船艦一覽表

要說缺點嘛！其實再好的遊戲也難免有缺點。首先潛艇及飛機攻擊完全是隨機，我們沒辦法控制，當你玩英國航空母艦派出十　架劍魚竟然一顆魚雷都沒命中簡直快抓狂了（根本不可能嘛！），亂砲有時會莫名其妙不發砲，怎麼弄都不行。（難道他們參加工會罷工了？）

還能重播精彩戰役哦！

砲擊命中率之低實在也是常弄得我彈盡而敵人仍浮在水面上，想擊沈它也沒辦法。（相對的艦隊航行也不會撞船，事實上不合理。）驅逐艦少用自動，往往它也不管自己其他艦隻，而亂放魚雷，躲過了都一肚子氣，躲不過更是倒楣！不過整體來說這個遊戲的確很容易上手，尤其其音樂令人有振奮的感覺。瞭望台發現左舷有敵人艦隊蹤跡，開始全面備戰，在戰旗升起的剎那，弟兄們，讓我們迎接即將到來的光榮勝利吧！

德軍獲得決定性勝利。

遊·戲·獵·人

軟體世界發行

瑪麗姊妹

寂寞難耐，無聊得緊？讓「瑪麗姊妹」陪陪你吧！（別想歪！）

妙妙貓最近被主編盯得很緊，不是被主編暗戀（女友別誤會呀！），而是友情邀稿。既為多年友誼，只好兩肋插刀、赴湯蹈火（騙你的啦！）。

邁入82'年以來，各家公司紛紛卯足勁推出遊戲軟體，這可僕擴玩家空了荷包、花了眼，家中電腦硬碟裡莫不擠滿各路〝英雄好漢〞。龐大的遊戲多不勝數，腦袋瓜子用得不亦樂乎！但，老是在必須數日或數十日才能解決的遊戲裡打轉，雖有成就感，但太苛毒自己了！繼辛辣大菜之後，是否也該預備點清粥小菜爽爽口？

瑪麗姊妹，就是一個可考慮的小品佳作。首先映入眼簾的是一個矮胖、憨得可愛的女生，用一把洋傘緊張兮兮的戳著氣球。遊戲的方式是在規定時間內把氣球一分為二，變成中的，再變成小的，然後再將小球一一解決，就能過關。難度不高，控制只有利用 ← 、→ 鍵及自行設定單手發射鍵。

玩者可選擇紅衣的MARY人獨玩，也可再邀一人加入，扮演藍衣MERY，兩人一塊上路，過關較容易。就好像任天堂的「瑪俐兄弟」一樣同闖天涯。如果一人不幸先昇天，還可向另一人〝借命〞一條。（如果人家願意的話）

如果只有搞定氣球，那也未免太無聊了，各式寶物在不同關數出現，妙妙貓將它分為四大類：

1. 幫忙的——如暫停時間、定住氣球、隨人打的鬧鐘，增加時間的沙漏、補生命力紅心、連發針筒等……。

2. 粗暴的——橫行螃蟹、亂飛小鳥等。（最好先打它們）

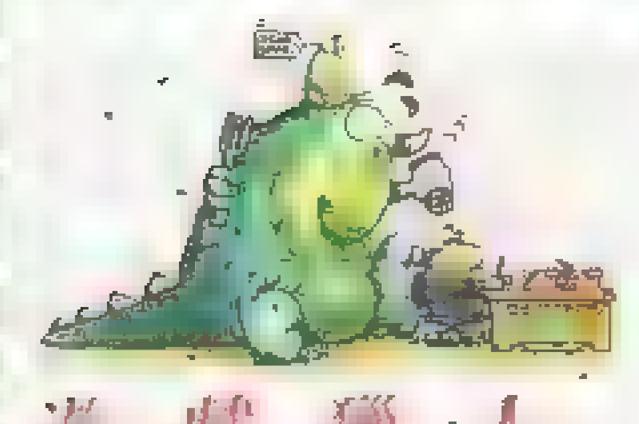
3. 純加分的——如太空人（曾有人把他看成小白狗）、些水果、甜點等。

4. 見仁見智的——如飛機、直昇機、耶誕老人等那種不知是幫你還是害你的。

妙妙貓偏愛敏銳的觀察，氣球的跳動是有規律性的！（什麼？你們都知道了呀！）要在球下求生存，穿梭自如，只要抓準它們一致的頻率就行了。在剛開始玩的時候，妙妙貓老是在緊要關頭卡住跑不動，MARY的一雙玉腿都跑得要斷掉了，還是跳不過氣球的亡命追擊，這不知是操作不靈敏或是鍵盤生病了？但這種現象在我把速度調整得慢一點，就比較少發生了！

這裡必須為女性同胞打抱一下不平，在MARY休息不動時竟然會打呼吹泡，天哪！怎麼能當眾醜化這麼古雅的女性呢？（雖然有人私底下可能會……）

無論如何，這個榮獲第三屆金磁片獎傑作獎的遊戲整體來說，是有兩把刷子的。對於這一連串推出的金磁片得獎遊戲裡，你會發現它挺突出的，而且挺能打發時間的。

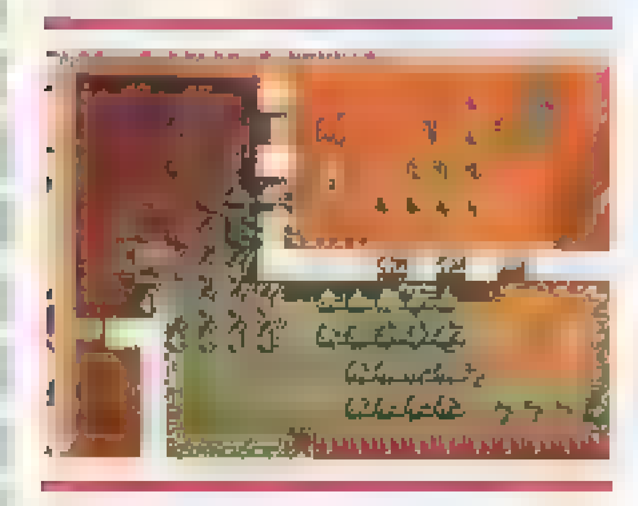


遊·戲·獵·人

作者：Fly Tiger

您對一成不變的戰棋遊戲感到厭煩嗎？或者您已經受夠了那些陰暗潮濕的地下迷宮？Mindcraft的新作危城爭霸，可能會使得戰略及RPG迷有耳目一新的感覺。

基本上，這遊戲融合了戰略遊戲的架構及RPG遊戲的特質。遊戲中的軍隊人物都是在RPG遊戲中可常看到的法師、精靈、半獸人及矮人……等，而在架構上卻類似戰略遊戲，提供了玩者一個豐充份的策略運用環境。像這樣的結合雖然並不能算得上是有創意（戰神就是類似這樣的一個遊戲），但是由於本遊戲將重點擺在攻



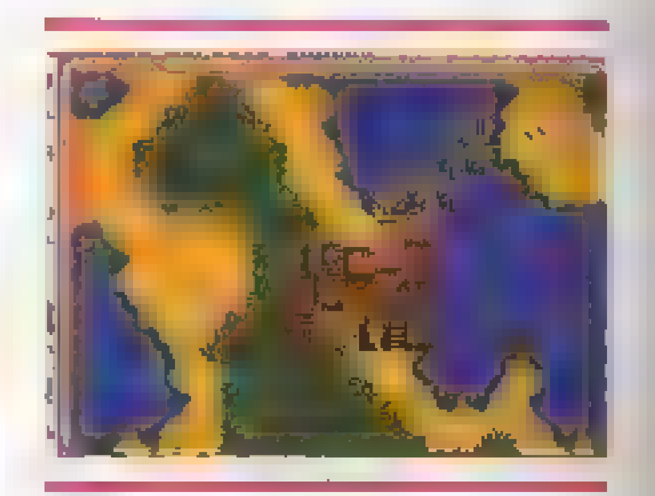
城的過程上，所以感覺上蠻新奇的。也許這樣的描述有點籠統，但是假如您看過電影鬼玩人第三集——魔誡英豪的話，各位就曉得我在說什麼了，因為這部影片裡魔鬼大軍攻城的那一幕正和本遊戲的味道一樣。

這個遊戲在程式啟動時加入了Demo畫面，其內容大概說明了正義之師因戰場上的失利

而退守這座城堡，據以抵抗黑暗大軍的侵略。但玩過遊戲的人都應該知道，事實上這些介紹的畫面和遊戲本身沒有絕對的關連性，這年頭不加入一些Demo畫面的遊戲好像還蠻少

的。依個人意見，如果將這些畫面拿掉倒還令人覺得舒服一點，因為原本就是一個無劇情的遊戲，假如硬要融入故事性的介紹是會令人覺得格格不入的。

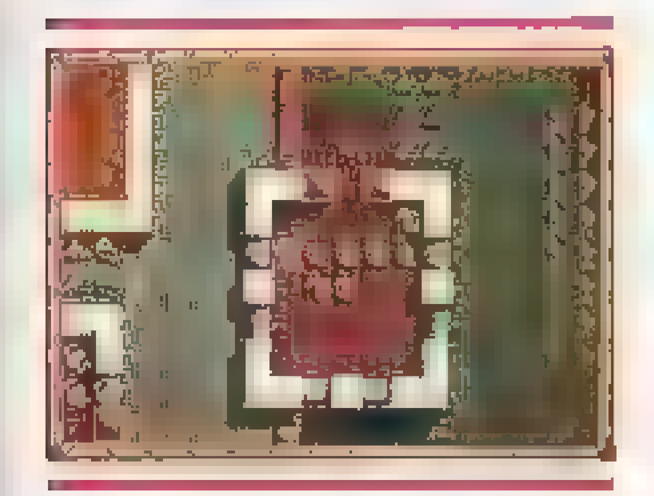
在架構上，這個遊戲是以單一的城堡來作為整個戰爭的環境，而玩者可以由二十幾個



不同的戰役任挑一個來玩。但嚴格說來，這只是一個戰術性的策略遊戲。另外，片頭介紹及手冊也有誤導了玩者的嫌疑，因為在遊戲中，玩者可以選擇扮演正邪任何一方，而非

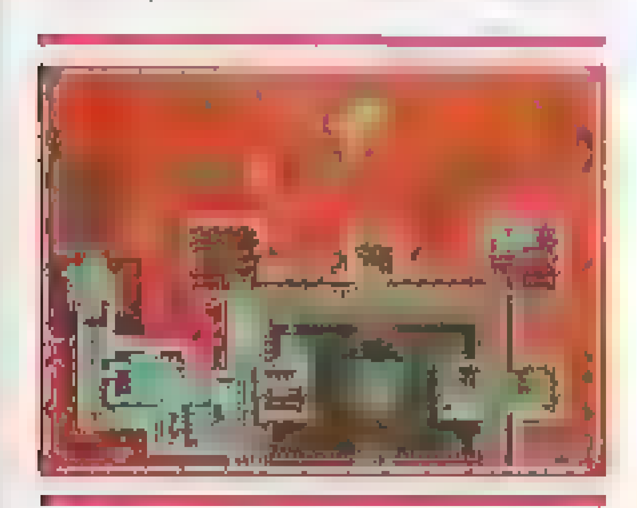
手冊所言之「承襲正義力量的光榮之子」。

筆者最欣賞這個遊戲的策略運用環境及人工智慧的表



現。在策略運用方面，玩者可以任意對自己的軍隊作充分的調派與運用，再加上簡易的滑鼠操作介面，使得下達指令或分派軍隊的動作可以很順暢的進行。

整體看來，這樣的環境真讓人覺得得心應手。但是，其介面及程式設計上也有一些不算太小的缺失，其中比較明顯的地方是它的三段放大戰場的

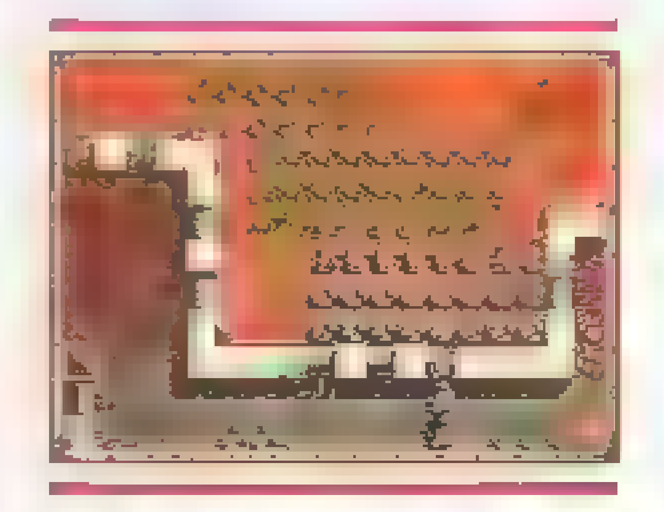


功能。第一段可以很清楚地看到戰爭的實景，但是人一多視線就會混淆，而且要常常捲動畫面，無法兼顧整個戰場。第二段可以看到較廣闊的戰場，但是無法看到投射武器的畫面。第三段由於戰場縮得太小，所以無法作有效的控制。因此，玩者必須常常轉換畫面或暫停遊戲來控制軍隊。如果可以在實戰的畫面中加上一個地圖視窗，那麼控制起來可能會比較順手。此外，諸如二個正在執行任務的編隊無法

混和、電腦統計死亡人數不偵實……等都對遊戲無太大的影響。

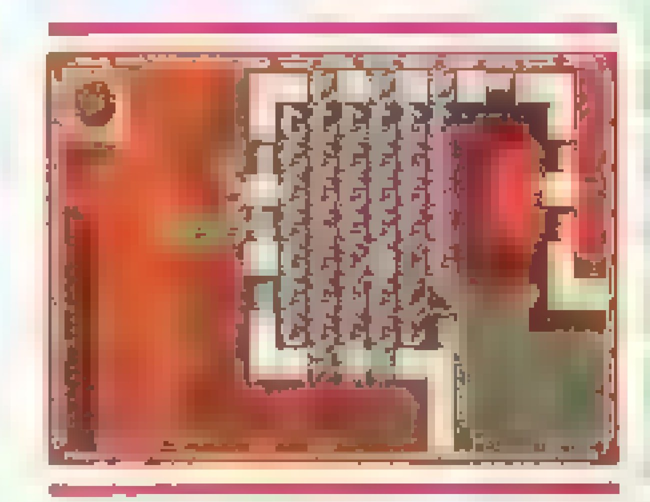
以目前的策略或戰略遊戲而言，這個遊戲的 AI 在我心目中可屬高段。理由有三：第一，不管軍隊的規模多大或多小，電腦皆加以考慮並計算。第二，電腦可以清楚地計算每個軍人的體力和戰力損耗，而且因兵種而加以區別。第三，軍隊應變能力強，也就是會因當時局勢而改變作戰的戰術。

筆者曾經以五種不同佈局來考驗電腦敵手，而電腦所採用的戰術：如行軍路線等皆不同。總而言之，這樣程度的 AI 是筆者所少見的。若要給它個分數，80 分數絕對當之無愧。若真要挑出一些毛病出來的



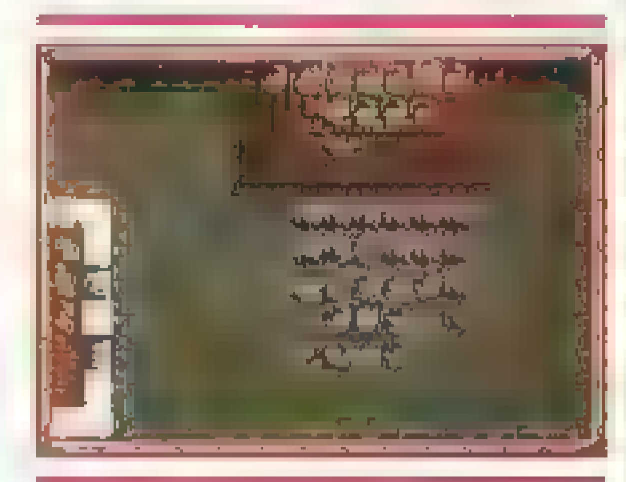
話，我想也只能抱怨因複雜詳細的計算過程而拖慢了執行的速度了，即使在 486 的主機上也快不了多少。

在音效方面，筆者認為一個策略或戰略遊戲的音效並無法左右其成敗，所以，除非音

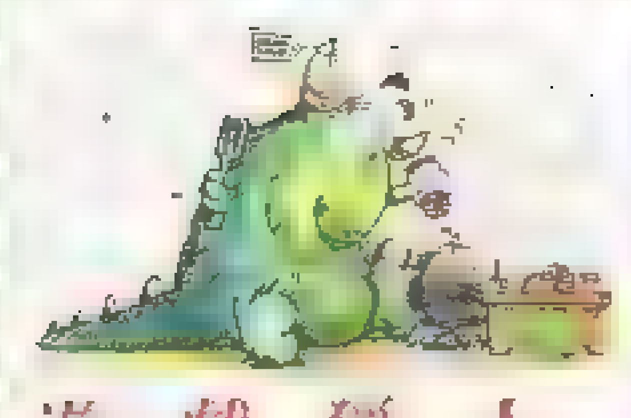


效做得相當傑出或相當失敗，否則我是永遠不會拿出來講的。但有件事卻不得不說，當筆者使用 Ad Lib 時會發生當機現象，而且每玩必當，毫無例外。但使用 PC 喇叭或聲霸卡，則無此現象，在百思不解之餘，換了三部機器測試，其結果仍然一樣。（編按：經本社向精訊資訊查詢，精訊資訊說明這是因程式誤判而導致當機。）

綜觀這個遊戲，雖然有些 Bug，但是都還未造成極大



的影響，事實上，一個遊戲要做到完全沒有 Bug 是不太可能的。因此，如果這些 Bug 還可以忍受的話，基本上我還是認為這遊戲仍然有一玩的價值。雖然它的介面也讓人覺得處處不便，但是用不錯的 AI 來補償，也是可讓人接受的。

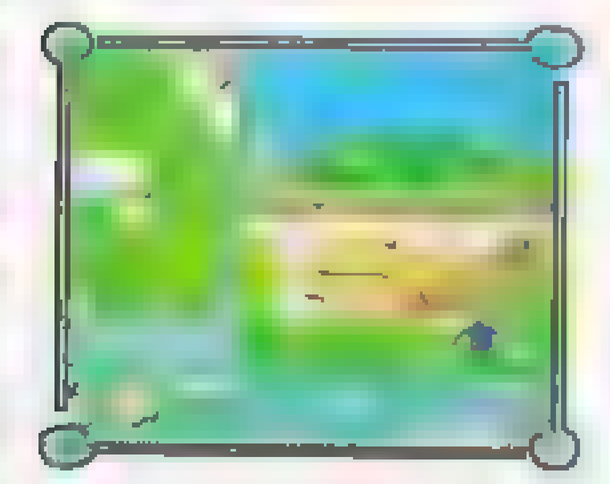


遊·戲·獵·人

夏季運動會

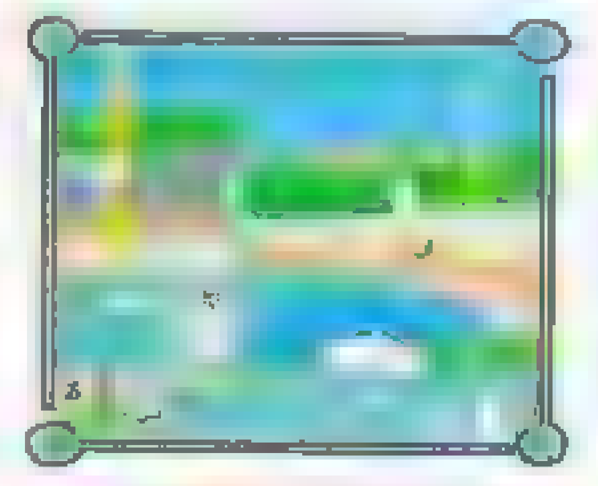
蘇經天

每次奧運年，電腦遊戲也都會應景般地出許多的運動遊戲。去年的巴塞隆納奧運更是把運動體育遊戲帶入了高潮。ACCOLADE 公司大家一定不陌生了吧？它出過的較有名的遊戲，像是燃燒的野球系列、名車大賽系列及傑克大師高爾夫等等，都使筆者不忍釋手，度過許多愉快的時光。



如今夏季運動會的推出，更使同級的產品相形失色。像決戰劉易士，在色彩的質感及變化都遠不及夏季運動會；Summer Olympic 在顏色、音效及操作上也不及夏季運動會。所以，您可以得到許多金牌為國爭光，也不必離開家門一步。

在 ACCOLADE 的廣告詞就說：「什麼？您沒有得到任何金牌？別錯過！夏季運動會是您一展身手的好機會！」而它所用的口號是：「It will put more than hair on your chest.」（它將使您的胸前不僅僅只有胸毛？？）翻譯的真是有夠爛！我想它的意思是說您可以用那些獎牌來遮掩裝飾您的胸「毛」！好了，不和您鬧了，反正我們又不像美國人；除非……您用101生髮水用錯了地方！哈哈！好了，讓我們言歸正傳吧！

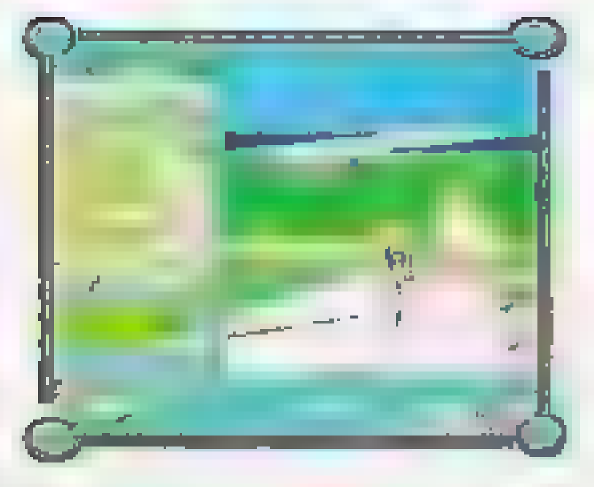


夏季運動會讓您有機會和世界一流的運動員一較高下。由於畫質十分細緻，所以真實感也提高不少。其中共有八個比賽項目，分別是射擊、馬術、泛舟、400公尺障礙賽、撐竿跳、跳高、標槍、自行車等。您可以自己玩，或是和一群朋友競賽。最多可讓十個人一起玩，但十個人不把您的房子擠破，也會把您的鍵盤敲爛。所以，還是三思而後行吧！

夏季運動會的畫面也是一流的。不但像一般運動遊戲都有的「觀眾」，而且沿途的風景也絕不含糊。音效上也支援市面上之音效卡。當您有超水準之演出時，觀眾熱情的歡呼，也確實有一些激勵的作用。（主要是花了錢買的Game，當然得拿幾面金牌才過癮啊！）

廢話少說，還是趕快開始玩吧！遊戲可以只練習某些項目或是直接進行比賽。在練習模式的話，您就可直接進入比賽的畫面。通常畫面某處都有該項目之記錄，但就算是您破記錄也不能改寫，因為您還在練習模式。所以練得差不多之後就趕快向大會報到，不要一直虛擲光陰了！進入正式比賽之後，您必須選您的代表國家及對手。

一開始對手最好不要選那些世界級的選手，否則一定會

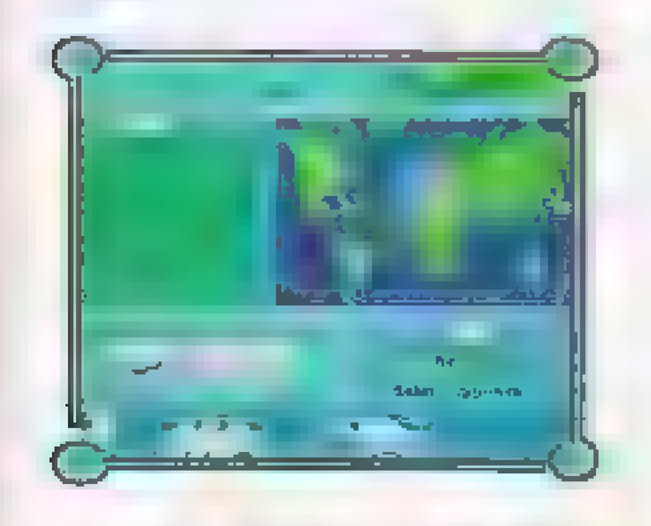


死得很難看。到這裡您一定也發現了一件很有趣的事，因爲這些運動員的臉竟然和燃燒的野球III裡面的一模一樣！哈哈！沒想到這些棒球球員也都轉業了！選好了對手之後，您就可以進行正式比賽了。您可以任意組合比賽的項目。比賽完後，得到金牌國家的國旗將出現在該項目上！以下將爲您稍微介紹一下比賽之項目。

1. Archery（射擊）：您必須在30秒內射出弓箭。每次比賽共有四回合，所以，共有12支箭。若您每次都正中紅心，可得120分。但是，可能嗎？

2. Equestrian（馬術）：騎著您的馬繞著一個有十六個障礙物的馬場。若有失誤或是摔下馬來，將會加上時間到您的完成時間上。您的目標當然是在最短的時間之內克服所有的障礙。

*3. Kayaking（泛舟）*在最短的時間內完成一公里長的賽程。中途必須通過二根桿子的中間，而且要小心控制您的獨木舟，否則，失足落水可就難看了。



4. 400 Meter Hurdles（四百公尺跨欄）：在最短的時間內跑完一圈，而且必須跳過十個障礙高欄。必須練習對距離的控制，以免摔倒。

5. Pole Vaulting（撐竿跳）：大家都了解什麼是撐竿跳了吧！您總共有三次機會。由於此項競賽必須連續動作，可能要花一些時間適應那些鍵的操作。

6. High Jump（跳高）：和撐竿跳差不多。只是少了一根竿子。距離必須計算好，否則會摔斷脊椎骨。

7. Javelin（標槍）：看誰擲得遠。必須配合之前的跑步速度及擲出時的角度。物理老師好像說過45°角能射最遠。

8. Cycling（自行車）：繞場四圈。好像沒什麼技巧。但是按鍵盤按得手好痠！

現在我們再來看看它的優、缺點：

國家、國旗問題

大家都希望能爲國爭光，可惜本遊戲只提供十五個國家的國旗供您選擇，其中當然沒有中華民國。而且這十五個國旗的解析度不高（主要是國旗太小），看起來不是很好。競賽完了也不唱金牌得主國家的國歌。若加入這些功能，不但較有眞實感，玩起來也比較有意思！

音效種類不夠多

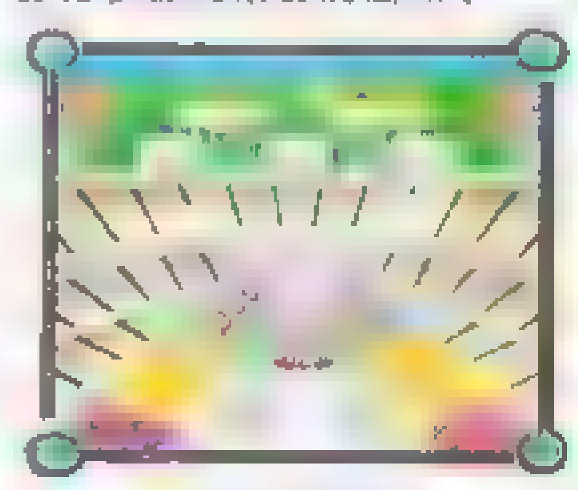
玩過燃燒的野球III的人都知道它音效有多棒，而且又有著名體育記者爲您服務。但是夏季運動會沒有體育記者在旁喧嘩；雖然聲音較爲清脆，但種類仍嫌太少！

小動作不夠

本遊戲的運動員都是十分認眞的比賽，而場上的人也十分嚴肅。去年夏天筆者玩另一公司的Summer Olympics，當某人比賽時，連續畫面中出現其他人在喝汽水、綁鞋帶等小動作，使人耳目一新！我記得還有記者拍照及裁判在抖腳等。加入一些和眞實情況一樣的畫面是吸引人的要件。

使用禁藥

使用禁藥一直是體育界的一大問題，所以在夏季運動會中沒有此功能，但Summer Olympics就有。因爲若您選和世界級的選手比賽，想獲勝的機會十分渺茫。筆者也只能在某幾項可以和世界級的選手抗衡，其他項目則是一敗塗地。若有禁藥功能也許可讓玩家體會更多勝利果實的滋味！

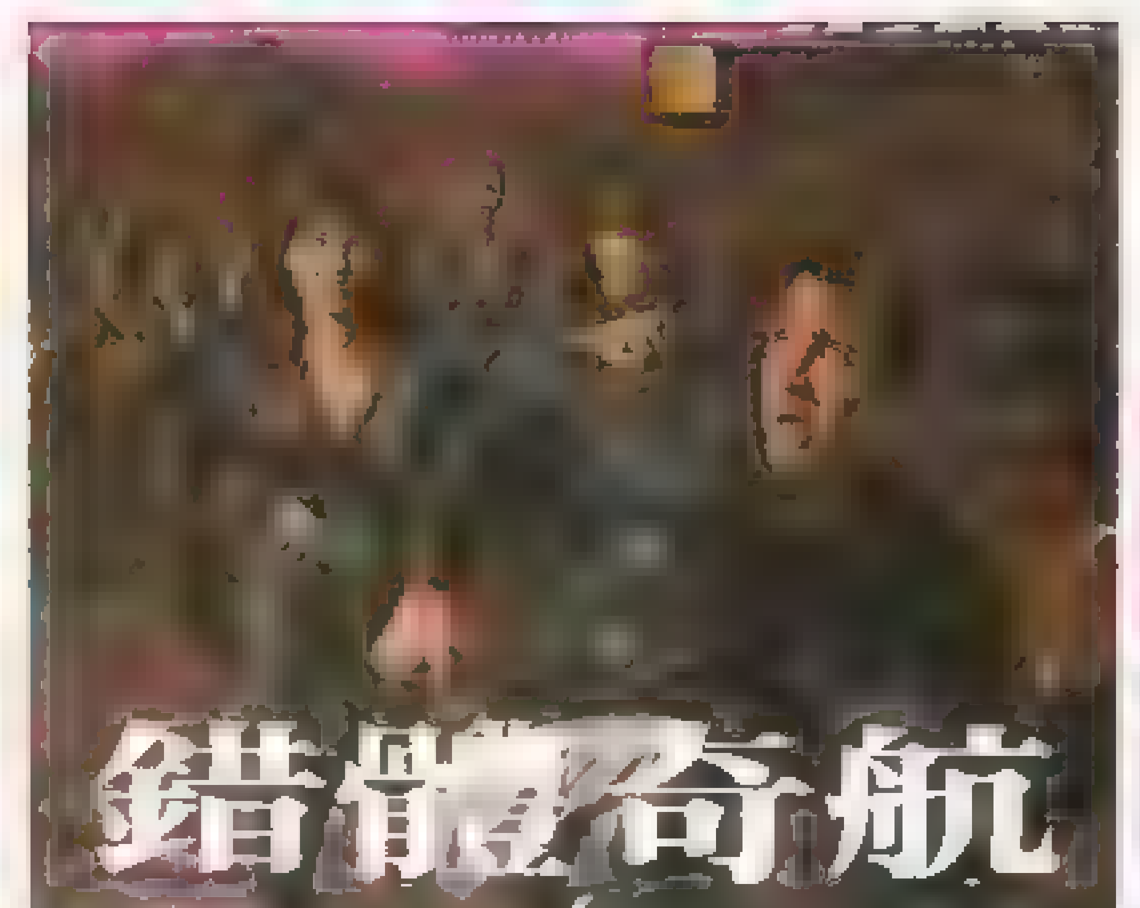


良心的建議

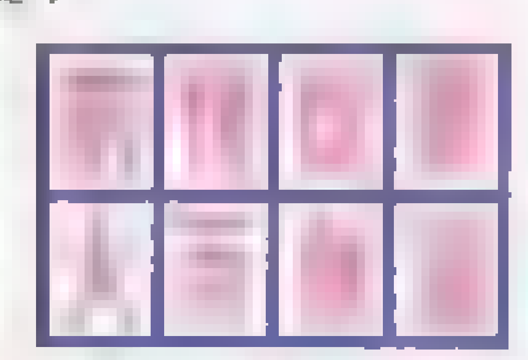
許多遊戲在您玩得不順利時，會適時給您良心的建議，像燃燒的野球III的記者會提醒您揮棒太早或太晚等等。這對某些剛入門或不熟悉的人有很大的幫助！

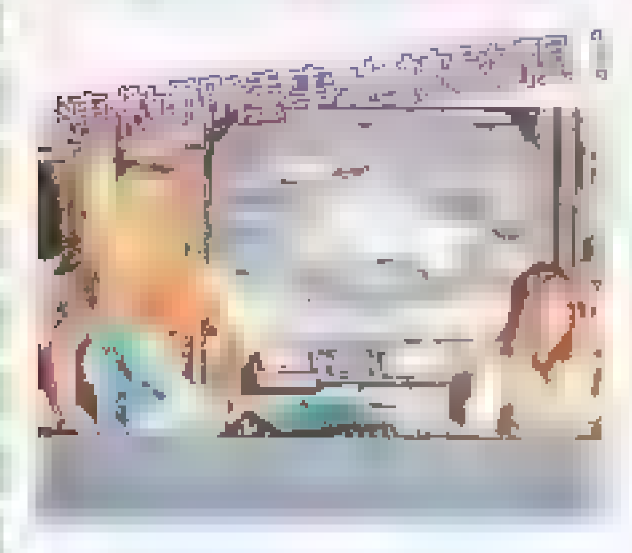
看完以上的介紹，您是否早就迫不及待地玩起來了呢？希望大家在電腦上玩完之後能出外做些運動，否則我們永遠只能在電腦上得金牌了呢！

遊·戲·獵·人



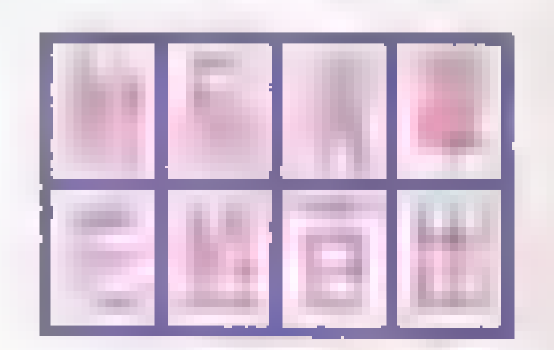
不知是玩冒險遊戲的人比較多？還是做冒險遊戲比較賺錢？愈來愈多的公司投入了製作冒險遊戲的行列。以出模擬遊戲知名的 MicroProse，也於半年前推出了一個冒險遊戲——錯體奇航。內容是敘述主角掉到一個女人星球的經歷。相信讀者看到這裡就知道這是一個帶有「色彩」的遊戲。沒錯，不過這種畫面不會很多就是了。





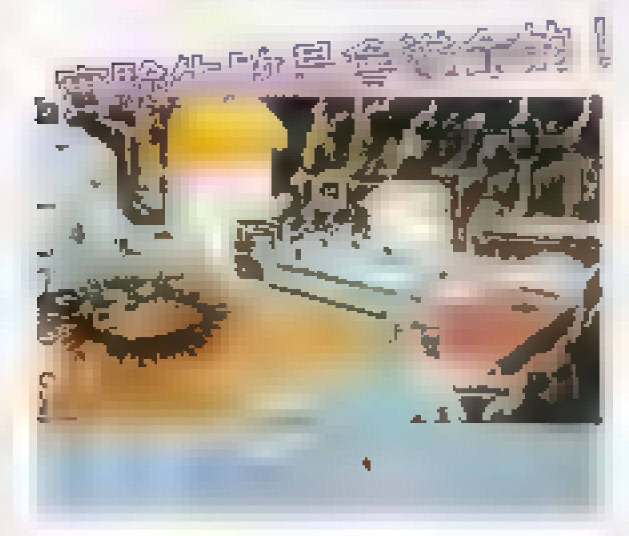
和近來所有 MicroProse 的遊戲一樣，都有一段很佔硬碟空間，卻又畫得不怎麼樣的前情提要。我對這種讓人只想看一次的前情提要非常厭惡，因為把硬碟清出十餘 MB 來裝這個遊戲已經是很不容易了，卻發現其中 4～5MB 是無用的前情提要，又不能像國王密使第六代那樣可以選擇不安裝或事後刪除。希望 MicroProse 對前情提要的品質能再加強，至少要有 Sierra 的水準吧！

進入遊戲，總算看到本遊戲的第一個優點——人物的造型。看看主角走路的樣子，真是正點極了，絕不像 Sierra 遊戲那樣猶如行屍走肉。當主角是「男人」時，十足大男人的味道；變為「女人」時，則婀娜多姿。男（女）玩家可以效法主角的各種動作，保證迷倒許多女（男）孩……或反之。



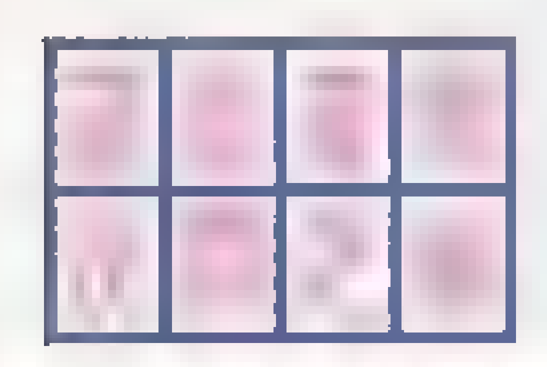
另外值得一提的是物品欄，當你拾獲物品時，畫面會先轉成黑白，然後出現物品說明，接著就在物品欄中「轉」給你看。除此之外，物品欄的背景還會依地點的不同而有所改變（例如在水底則有魚在游，在陸地上則有鳥在飛），

極盡耍寶之能事。



在操作界面方面，也是相當不甚體人意。當你要拿取一個物品，必須到物品欄中選擇Take，再去選取物品，過程很是麻煩，而且還不支援熱鍵，讓我這個玩慣Sierra遊戲的人差點沒把滑鼠給砸了。這種操作方式根本是扼殺了滑鼠簡單好用的特點。而且大部份的選項，如Push、Pull、Close、Throw等在遊戲中只用到一至二次，為何不學Sierra 只用一隻手形指標代替，這也是令我百思不解的。

除此之外，當你拿到某項物品之後，該物品的特殊功能（如漢堡可以開，也可以吃；望遠鏡可以看，也可以拆等）就會出現該物品右邊。這雖然是個不錯的構想，但是對於那些想用「窮舉法」來完成冒險遊戲的玩家可就一個頭兩個大了，再加上難用的滑鼠界面……。



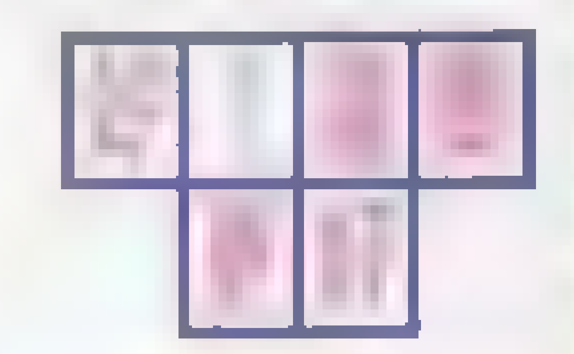
此遊戲幾乎支援了所有的音效卡，在某些較好的音效卡（如SB Pro或Pro Audio Spectrum ）中，音效還是立體雙聲道的！可是作曲者未免太懶了一點，在大部份的場景中，都是單調而重複的旋律：右邊喇叭滴滴滴滴，左邊喇叭答答答答，然後反覆不斷。在遊戲卡住時，這種聲音就好像在告訴你：「不要玩了，不要玩了，把我從硬碟中殺掉吧！」雖然號稱有語音功能，可是只有在前情摘要時才聽得到數位音效，遊戲中則沒有感覺。因此，此遊戲在音效方面要加強的地方太多了。

此遊戲有個特點就是可以選擇難易度，共有三種程度可供選擇。在比較簡單的等級中，有些物品不會出現或較易取得，因此對喜歡此GAME的玩家而言，此GAME值得一玩再玩，可獲得三種破關的樂趣。

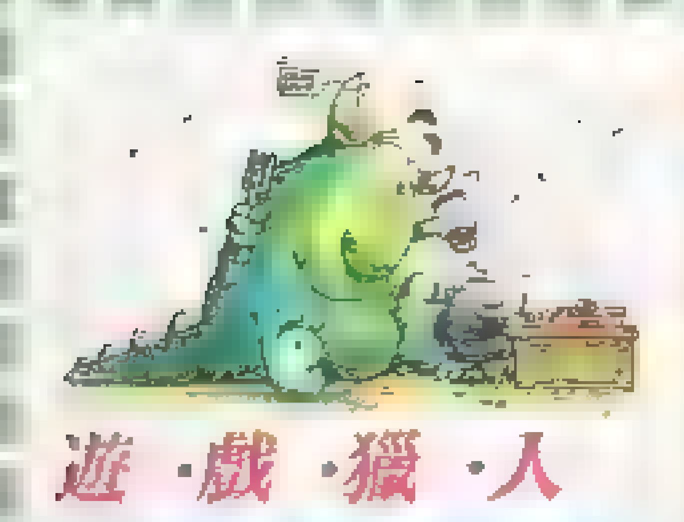
在劇情上，和大部份其他的冒險遊戲一樣，都是單線式的，從救生艙→星球表面→海底基地→城市→太空站→結束。不過由於有傳送站可以互相往來，因此在某些情況下東西忘了拿還可以補救。

此遊戲還有一個特點，就是死掉後會自動復活，當你不慎被炸死、壓死、電死、夾死……時，會自動從最近最安全的地方復活，而且身上物品一樣都沒有短少，因此大概遊戲存個四、五次就可以了。

在人物的對談方面，只要選擇你認為大概是對的就幾乎錯不了，而且倘若不慎選錯，重新談話即可。所以對話的困難度相當低，英文程度較弱的玩家也應可輕鬆上手。



總之， Micro Prose 畢竟只是冒險遊戲中的新手，雖然此遊戲中有不少為人稱道的創舉，但和Sierra、Lucas等老鳥所發行的冒險遊戲相比，還有許多要改進的地方。希望將來 Micro Prose 的冒險遊戲能更加成熟！



遊戲獵人

高爾夫球的迷夢

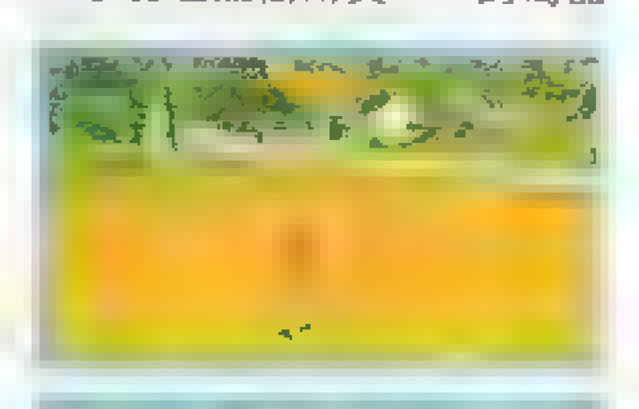
台灣地小人稠，寸土寸金，想打高爾夫球談何容易！而且那些天文數字的會員費，更是令人敬而遠之。筆者手邊有一份統計資料顯示，打一場18洞的Golf在美國的是20元美金，而日本則約300美元，

而台灣一場要多少錢大家也都是心知肚明了。如今"電腦族"有福了！你"只要"有386 SX以上的機種並配備"至少"2MB的RAM及12MB的硬碟空間，您就可以開始您的高爾夫球生涯了。（當然名流高爾夫386更是少不得的！）

難逃硬體升級之戰火

自從ORIGIN公司的創世紀7要求使用者必須至少配有386 SX以上的機種後，硬體升級的戰火就很快地延燒了整個遊戲的市場。由於386SX以上均為32位元之電腦，當然在速度上有極大的優越性。而較好的遊戲

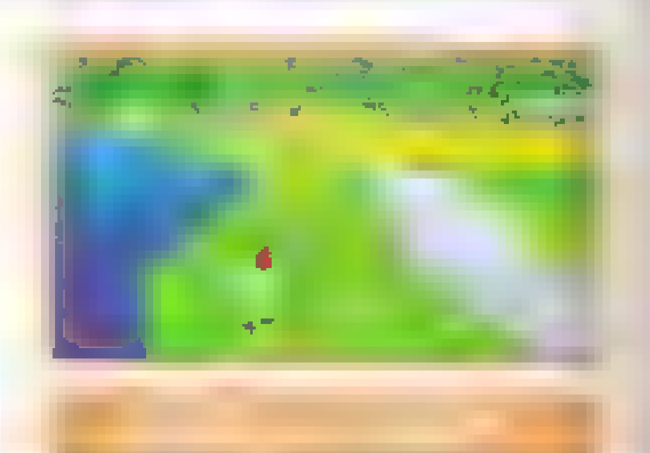
在速度上及圖形畫面品質的要求都極高，所以，這一次ACCESS公司也毫不猶豫地將Links升級成名流高爾夫386了！而且為了使畫質達到完美的境界，您也必須有Super VGA才行。可是市面的Super VGA並沒有一個公認的標準，又如何保證相容性呢？ACCESS選擇了VESA為其SVGA之標準，若您的Video Card不支援VESA也沒有關係，ACCESS早就附上了VESA的驅動程式，使您一樣可以享受名流高爾夫386的高品



質表現。

名流高爾夫386之特色

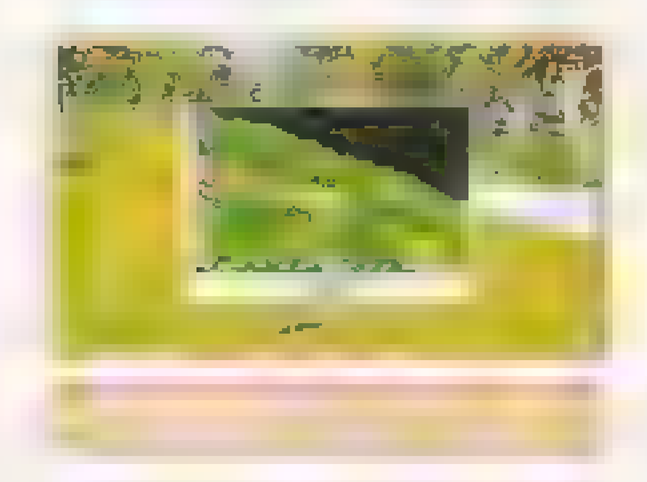
名流高爾夫386無疑的是現今高爾夫球遊戲的霸主！在解析度及畫質上更是無Game能望其項背。若拿現今台灣的中



文系統做比喻的話，名流高爾夫386就是擁有許多優美向量字型的系統，而其它的Golf Games頂多會稱得上點矩陣版！各位看倌請聽我一一道來。

解析度 1

這是一個 640 X 400 且能顯示 256 色的天王巨 Game！有的 Glof Games 在螢幕上竟呈鋸齒狀，筆者自從玩過名流高爾夫 386 之後，對這種劣等的 Games 早就不屑一顧了。解析度一提高之後，畫面十分清晰，真實



感提升不少。當然天下也沒有白吃的午餐，這個 Game 確實也十分"胖"。所以，您也必須有夠大的硬碟來容納它。事實上 ACCESS 額外賣的球場（Courses）一個 SVGA 的球場大約佔 2MB，再加上主程式，真有您受的了。

質感特性 2

名流高爾夫 386 對於畫面的質感要求更是棒得沒話可說。您可以清楚地看到地勢高低的層次、各個物件的陰影、空中的雲彩，以及水池中深水淺水不同的顏色等等。更有趣的是各種不同的樹上有著不同附生的植物，就像真的 樣。所以您的電腦也就是您私人的高爾夫球場！同樣的，您也必須付出時間做為高畫質的代價。這正應了慢工出細活的道理。在筆者 486-33 的機器上，Redraw 大約要 3-5 秒，而在 386-40 上約 10 秒左右，所以犧牲還真不小呢！但筆者強調的是：「這一切都是值得的。」反正真正在打 Golf 的人在打完一桿後也得走到球的落點才能打下一桿，真要算的話，搞不好您還有賺呢！

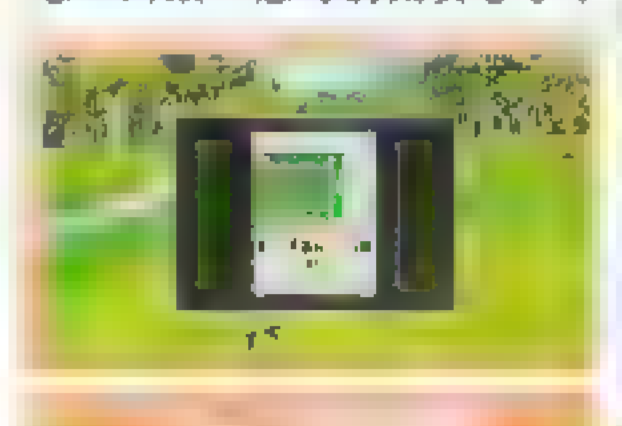
錄影功能 3

名流高爾夫 386 所提供的錄影功能很強；它可以儲存某一桿，也可以錄整場。有時您一桿進洞，連自己都不相信，當然要存起來向朋友"現"一下。而錄整場的功能更可寄給好友進度，以便一起比較高下。雖然這項功能不錯，但筆者覺得若是能用 Modem 比的話，那就更好了。因為用 Modem 連線可以有像真實比賽的臨場感。

分割畫面 4

玩者可以根據自己的喜好，分配不同的觀察視窗（Viewing Windows）。照說明書上的說法，名流高爾夫 386 共提供七種不同之 Viewing Windows，共可有 345 種不同之畫面組合！（數學不錯的讀者，趕快動動腦，算算看為什麼是 345！）像是計分版、統計表、俯視圖、正視圖（當然您也可以調整角度；但除非是斜眼人外，0° 角看得較清楚。）、

球桿選擇等等 Viewing Windows 均可自由安排。值得一提的是，這些視窗的顯示均是 Real-Time，意思是說您可以在不同的視窗同時看見您的球是如何地運行。不像其它許多同為 Golf 的 Games，有的沒有分割畫面。有的即使有，但顯示時並非 Real-Time。分割畫面的立意當然是很好，而且又有那麼多種組合（您到底算出來為什麼是 345 種組合了沒有？）但一次顯示太多時反而造成雜亂之感。所以，您可別太貪心了！



Real Sound 5

有不同音效卡的玩家當然可以享受優美的音色，像是打者打玩一桿後對自己的評語、觀衆的評語及歡呼、鳥叫聲等等。但當您從您 PC 的 Internal Speaker 中傳來幾句可愛的句子如「Did I hit the tree ?」、「I hate when I do that」、「I don't Believe I did that.」時，你就不得不佩服名流高爾夫 386 的製作小組的功力了！這種利用 PC Speaker 發出幾近原音的技術叫做"Real Sound"，現在可以在

一些 Games 上見到這樣的技術了。

換衣服 6

玩者可以選擇男（Male）或女（Female），然後再選不同的衣服。事實上是只能選衣服的顏色，因爲所有衣服的樣式都是一樣的。其中共有十種顏色可供選擇；小時候喜歡幫芭比娃娃換衣服的玩者一定很喜歡這一項貼心的小設計。關於這一個可選男、女的功能也有一個小插曲。若您選了一位女的打者上場，打完球之後偶爾仍然配上了男音時，您可別太驚訝，因爲根據 ACCESS 公司的說法是女打者周圍必然跟隨著護花使者或是觀衆，而聲音當然也就可以是男音了。眞是ж&！X？…，轉得也太硬了

偷雞摸狗 7

雖然本遊戲提供了菜鳥級（Beginner）、中級（Medium）及專家級（Professional）等難易度，而且可以將風向也關掉。但想打到像電視上選手的水準，還不是普通難。好在名流高爾夫 386 提供了偷雞摸狗的功能。您只要在選擇時，先選允許 Gemmie，然後等不順的時候您就按 Milligan 鍵，就可以重來了。所以，您想 2-3 桿進洞也就如反掌折枝之易了。但想桿進洞還得靠您祖上有德才行了！

眞金不怕火煉

看完了以上的介紹後，讀者一定也想知道和其它同級的 Golf 遊戲比較，名流高爾夫 386 是否依然屹立不搖呢？

A

像是 Jack Nicklaus 系列的高爾夫球遊戲（軟體世界也有代理）可以依玩者之喜好，自行設計球場。但名流高爾夫 386 則不行。但大家免著驚，ACCESS 也準備了七種不同的場地，分別是 Torrey Pines、Fire stone South Course、Bay 以及 Barton Creek 等以供選擇。而由於名流高爾夫 386 在美國十分受歡迎。ACCESS 不但沒有任何意思發售 Designer，而且決定以每 2 個月出一種新球場的速度爲努力目標。（問題是誰有那麼多錢買啊？）

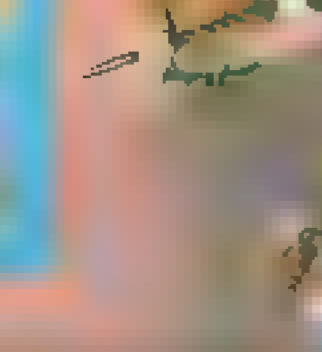
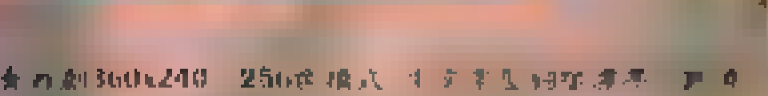
B

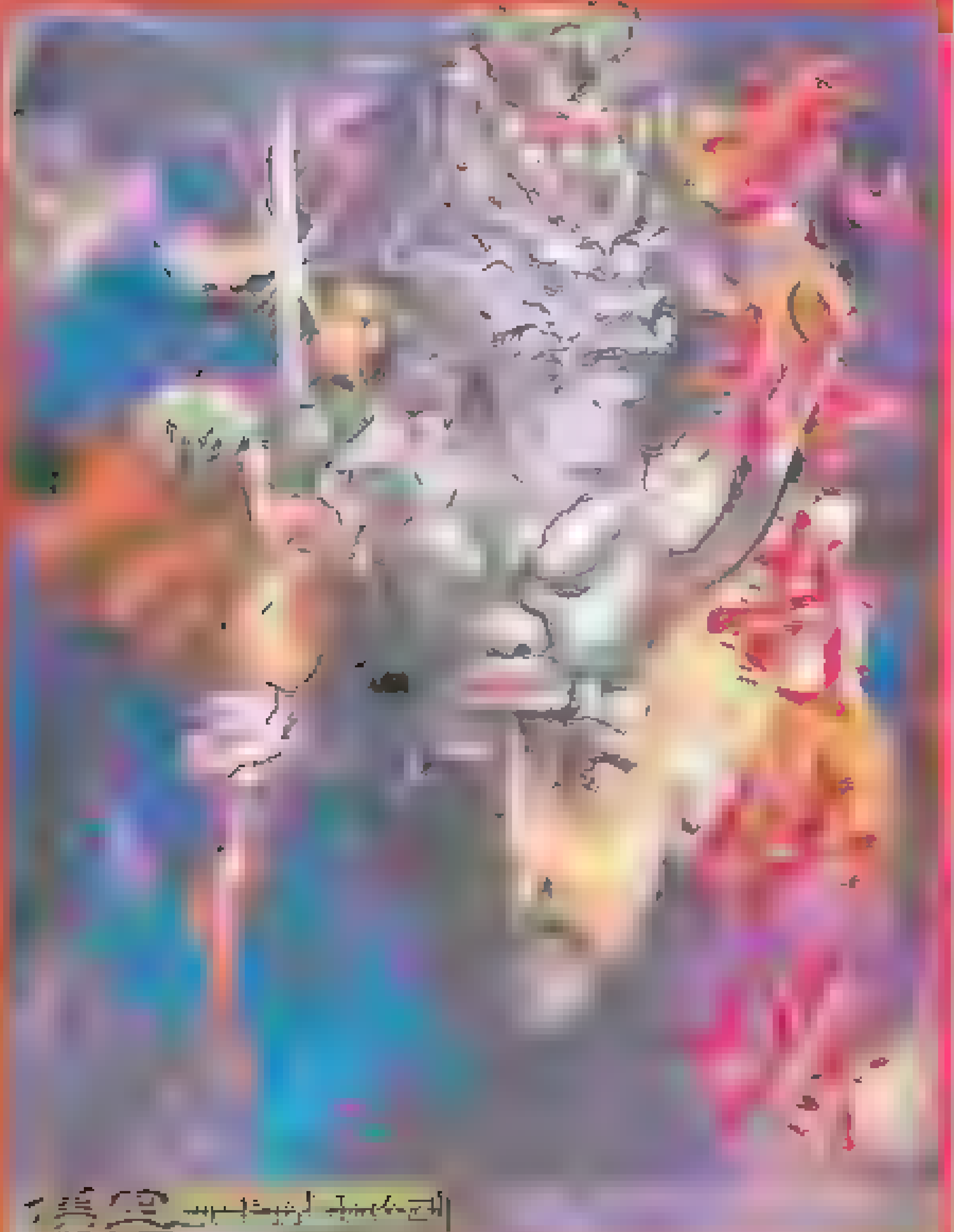
許多高爾夫遊戲的開場都在 Golf Club 裡面，例如 PGA Golf 以及最近才剛由 MicroProse 發行的 " David Leadbetter's Greens "（以發行空戰、海戰的 MicroProse 竟也發行了 Sports Game）。但名流高爾夫 386 則是由很雄偉的球場遠望過去，十分別緻！

若是您十分在乎上述兩樣東西的話，也許您要三思而後行。對於名流高爾夫 386 若一定要吹毛求疵找些缺點的話，那就是樹兒不會隨風搖曳！（偶會雞蛋裡找骨頭啊！）也許等到 CD-ROM 版出來後，不但樹兒會搖，雲兒會飄，連打者都會因表現好壞而出現喜怒哀樂不同的表情呢！

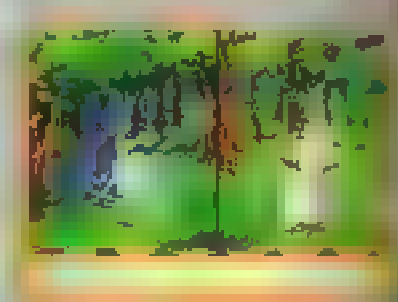
EPSON的現在・競爭者的未來
三效合一
針點式噴墨印表機
EPSON Stylus 800
11,500元
新上市期間(3月31日止)
隨機贈送250張列印紙
Stylus 800
動心價格・經濟耗材
列印速度・無人能比
超高品質・效果超群
EPSON噴墨印表機、雷射印表機、點矩陣印表機、彩色影像掃瞄器
完善的服務

港劇青春YA片和PC動作遊戲結成歡喜冤家—瘋狂雙響炮



打開休閒軟體雜誌，在中文自製遊戲一片"寶、創作、力作"聲中，你如何選擇一部真正讓人玩了不後悔的好作品！



★武俠世界裡的男女情愛，武鬥與奇... 你將完全親身體驗。

★支援AdLib、聲霸卡，有精彩的背景音樂及語

SUPER CAULDRON
AMIGA
ATARI ST
IBM PC
AMSTRAD CPC

	遊戲名稱	作者
傾吐對象	●囂張拳王	超怪
	●三國外傳－吞食天地	泡泡龍
	●冥河深淵	W.G.R.
	●火星大懸案	W.G.L.
	●亞特蘭提斯之謎	施崇偉

看了場舉行於巴塞隆納的拳擊賽後，使我想嘗試拳擊GAME，因那場比賽是某選手在第一回合便將對手KO了，看得我心花怒放，直叫好，便想到了軟體世界剛出片出久的4D－BOXING囂張拳王，但因財力問題所以…。唉！單色畫面實在是@#$☆…（自己想）。

玩了一兩回合後，"目珠"大喊吃不消，我便邪念一閃，歪念一動（單色的同胞請參考），跳出遊戲，將配備設定成CGA畫面，再用三國志Ⅱ中的Simcga，模擬成CGA，再鍵入BOX，進入GAME看一看。（如沒有三國志Ⅱ，可以試試其它的模擬程式，多試幾次不難找到）不用鼓掌，不用鼓掌！條子消失後，便可大方的向冠軍挑戰了！

當我在30名後努力時，幾乎是在享受拳擊的快感，以不敗的紀錄，進入了27名，且場場KO！（常玩快打旋風Ⅱ的朋友應該知道KO的意思吧！）但想再挑戰更高的名次時卻…@#$☆…，一怒之下，把電腦給毀…OH！NO！是把我旗下的選手給毀了！（有點後悔）夠囂張了吧！哈哈哈！

從有電腦開始，我就一直是一個忠實的單色玩家，基於荷包空空之理由，一直沒有更換配備，因此也練得一雙「單色即彩色」的「紅外線自動調色眼」，抱著「努力看，用力看，終有看懂的一天」這種努力不懈的精神，倒也玩得不亦樂乎！

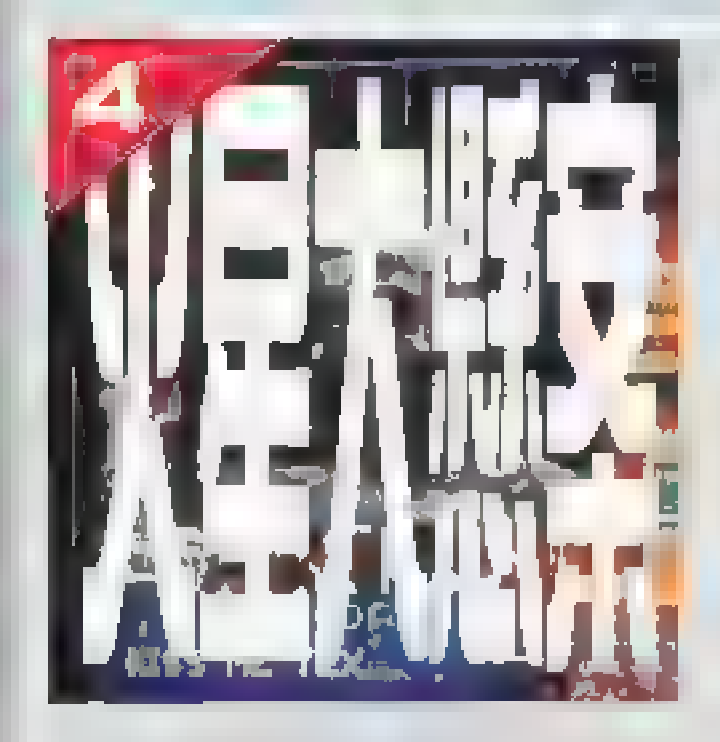
可是前幾天買的三國外傳－吞食天地，起初非常順利，到了要到王允的住處尋找七星刀時，天啊！地板看起來都一模一樣，叫我怎麼找呢？於是暫且不管它，接下去去攻打董卓，因為沒有七星刀，所以只好眼睜睜地看呂布逃走了。這還不打緊，重要的是，打完袁術，要去攻打袁紹時，才一開打，咦！我的張飛呢？張飛竟然不翼而飛了，少了一名主力大將，還想混什麼呢？到處去找也找不到人，試了好幾次都一樣，後來才聽同學說，那裏原本是安排呂布因叛變而逃走的，沒想到沒了呂布，變成張飛叛變。這…這太離譜了吧！而且去同學家玩，才知道埋藏七星刀的地方在哪裏，在單色螢幕上竟然只是多了幾條花紋，如果不看攻略本的話，看了五分鐘也看不出來，真是…@#$☆…。

自從買了一套冥河深淵回家後，便天天和這個模擬範作奮鬥，當然它也的確不是蓋的，每次總有許多驚奇等著我，但最近一連串令人吐血的事發生了。

首先，本人在第二層的某處找到了一支"力大無比"的戰斧，正想找人開刀，試試威力時，一隻惡鬼正巧衝了過來；當然，我也沒有辜負牠的一番好意，兩下便宰了牠。正享受那勝利的滋味及隆重的音樂時，竟然當機了，而且一試再試；一當再當，真是太……。到後來學乖了，不在必要時絕不拿出戰斧，但另一件令人捶胸的事又發生了。

在殺死了第二層的眼魔後，拿到一件不錯的鐵甲，高興之餘，想回到第一層的「家」去把原本的皮甲收好，沒想到一上樓梯，竟多了兩件鐵甲，而所有的食物，武器全消失了！唉，實在令人震驚。

希望如果有同好遇到同樣的問題，不要忘了我……。



對於遊戲玩家而言，普普通通的圖形或沒有特別之處的音效，往往影響了繼續玩下去的意願。試想：你要粗糙簡陋的圖形＋慘絕人寰的音效或是另一組賞心悅目＋悅耳動聽的音樂？當然是後者嘍。誰知願意跟自己過不去啊？

動畫設計的品質，成為大家評判遊戲好壞的指標之一，賞心悅目的動畫，可增加遊戲不少可看性。火星大懸案的人物動畫，就是近來遊戲中值得讚揚的典範。

其實火星大懸案裡到處充斥著大量的英文，有時會讓人厭煩，尤其是當我專注於如何找到線索破案，雙眼瞪著螢幕都快要掉出來時，真是覺得疲累不堪。不過經常促使我繼續奮鬥的力量，除了追根究底的動機外，就是急於想一窺下一個人物講話時動作、表情的衝動。火星大懸案的人物動畫，讓人覺得好像那根本不是圖畫，倒像是在讓我們玩家看電視的影像，又或者是正對著影像電話說話一般。雖然解析度上仍有加強的必要，不過當我們看到兇巴巴的警探或是神秘、美麗又動人的女祭司時，那些面孔上的瑕疵已經不重要了，再加上逼真的說話音效，彷彿我真的站在一個人面前與他對話，而 PC GAME 的迷人之處在此也完全顯現出來了，各位看倌您說是不是？

經過漫長的「旅程」，加上及時到來的攻略提示（在此感謝攻略提供者！），咱們永遠死不了的「奇兵」英雄——印地安那．瓊斯又再度粉碎了納粹的野心。

玩完這 GAME，真是打從心底佩服盧卡斯公司的製作水平，實在太棒了！從場景、動作、對白到音樂，簡直像在看瓊斯系列的電影！

幽默的對白，可說是整個 GAME 的靈魂，像瓊斯在向 Dr Sternhart 自我介紹時，被 Dr. Sternhart 說：「好像是州名！」而 Sophia 馬上說：「像貓的名字。」

另一段精采片段是 Indy 把 Sophia 從迷宮監牢中救出來後，出奇不意 KISS Sophia，還謊稱是 Nur-Ab-Sal「指示他」要他如此做，如果是電影的話……接下來應該就有 #@%&！可惜本 GAME 是非限制級的！說真格的，連最後大結局也是棒呆了！當然最後 Indy 又對 Sophia 做……自己玩就知道了！

最後的最後盧卡斯還玩了一下「商標」，至於怎麼「玩」？還是自己去體會。對了！老編！盧卡斯有沒有考慮出張「原聲帶」？有的話趕緊通告一聲！

千里一線牽

加值網路不夠看，BBS靠邊站

當你因佔線撥不進BBS，因傳檔案太慢而擔心電話費暴漲，因BBS的許多不合理的要求而煩惱時，有種網路已在國內慢慢流行起來，那就是「台灣學術網路（TAINET）」

或許你從沒聽過這個名詞，但是你一看就知道這和教育有關係。沒錯，這套網路在國內是屬教育部管轄的，本來這也沒什麼好提的，但在今年接上了世界上最大，名為Internet的廣域網路（Wide Area Network），身價可就不一樣了。我們來看看「它」有什麼特點。

連接世界數十國

這條網路，從台灣北上經由韓國、日本，再到美國，然後全歐洲；南下則經由香港、南亞到澳洲。利用海底電纜或人造衛星傳送，規模之大可想而知。四年前大陸天安門事變，中共新聞封鎖時，也有民運人士利用間接的方式將消息送出來。而接上這條網路的，包括各國的政府機關、民間團體、學校單位，還有許多的私人用戶。看到這裏，BBS的愛好者想必已經口水直流了吧！

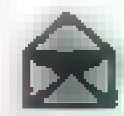
相信你一定看過類似這樣的新聞：「某高中生侵入了國防部的電腦，取得機密的資料……」，你一定會認為這是不可能的事。事實上這是千真萬確的，尤其當台灣也接上Internet之後…喂！我可沒叫你去竊取美國國防部的資料，否則後果自行負責。

傳輸速度快

當你擁有一台9600bps的數據機時可能就「我很滿意了」，你可能想也沒想過去買個57600bys的數據機吧！57600bys！！

這大概是傳輸速度的極限了吧！Internet的傳輸速度有多快呢？不多，只有10 Mbys而已。這種傳輸速度連動畫都可以即時傳送了。上述的傳輸速度是指在區域網路（Local Area Network）中的表現，若在城市和城市間或建築物之間以光纖傳送，速度也提升至100~200Mbys。至於國與國之間……，我看不用提了。

各位讀者別被這種傳輸速度嚇到了，事實上，基於許多因素，傳輸是不可能這麼快的，因為這條網路不只是你在用。舉例來說，你要連美國某一站，可是澳洲有一萬人連美國、台灣有500人，日本有3000人，大家共用一條海底電纜，傳輸速度可想而知，一般而言，兩台鄰近電腦互傳，速度最快可達每秒490KB左右，國內互傳約每秒20KB，國際互傳則約每秒1KB。縱使這樣，你的9600 bys的數據機仍然沒得比。



沒[illegible]，下載無限制

在Internet上有數以千計的檔案傳送站，這些站絕不做身家調查，任何人皆可以匿名（anonymous）的方式進入，並可自由地上送／下載檔案，沒有任何時間及檔案大小的限制，而且絕不收費。上次我「一不小心」就抓了六十幾MB的Windows Shareware回來。所以想上Internet的玩家趕緊存錢買高容量的硬碟吧！

反觀國內各BBS站，為了等級及權限處處「金金」計較，站長們，該好好自我檢討了！

掌握最新動態—電子新聞佈告欄

在國際上公開的電子新聞討論區有二千多個，討論的內容上至天文下至地理，舉凡各國文化、學術研究、套裝軟體、各型電腦及電腦

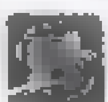
Interent

/吳昱甫

遊戲等等，都有自己的討論區。一些大公司如Microsoft、Intel、IBM、Borland等也會在討論區上宣布事情甚至幫你解決問題。如果你有問題，例如創世紀7玩不下去了，將問題寫上去，說不定十分鐘之後英國的某位同好就將解答放到討論區上了。我也常常在Windows的討論區中為全世界Visual Basic的同好們解決問題。

如同BBS一樣，Internet也可以收送電子郵件，所不同的就是速度上的差別，利用Internet發一封信到美國大約只要花五分鐘。在以前Internet還沒接上時，只有電子郵件可以送到國外去，有些先聖先賢就利用電子郵件來傳檔案。有位學長耗時三月抓了80MB的公司軟體回來，這種情操真令人感動不已……說到那裏去了！總之，利用電子郵件你即可與國內外的友人通信。

IRC（Internet Relay Chatting）是由美國MIT的學生寫出來的一套軟體，利用它你即可在電腦前與世界各國的人聊天。平常IRC上約有二百七十幾個頻道，有討論Game的，討論sex的，討論做壞事的……。我最常加入的就是#Taiwan頻道，因為在那裏，大家雖然在世界各地，可是都是中國人，血濃於水嘛！（其實是英文太爛，加入其它頻道怕看不懂別人在說什麼？別人也看不懂你在說什麼？在#Taiwan頻道，遇到不會的單字還可以用中文拼音。nee haw ma? wo hen haw。）



舉凡FidoNet、BITNET及CompuServe等網路皆與Internet相連，因此你還是可以利用Internet收發其它網路的信件。

目前這條網路在國內只開放給教育界使用，目前接上此網路的學校有：台大、交大、清大、成大、中山、中央、政大、師大、靜宜、元智、中正、輔大等校。若你有朋友在上述的學校，趕快向他情商帳號，在家利用Telix和數據機就可以上線，然後在國際間自由翱翔。屆時你也會和我一樣，再也不考慮上BBS站了。

如何使用上述的功能，以後會有專文介紹。

Message 6/6 From joero@microsoft.COM
Nov 4 '92 at 8 04 am 480
Return Path: <joero@microsoft.com>
X Msmail Message Id 2E854413
X Msmail Parent-Message Id. D0788B34
X Msmail-Conversation Id: 84B8D0C8
X Msmail Wiseremark. Microsoft Mail -- 3 0 72 9
To: yfwu@uz.nthu.edu.tw
Date: Wed, 4 Nov 1992 08 04:21 +0800
Subject: FW: Another VB questions ----- 3rd times
It sounds like you won't need to license the files, because you can assume your readers will have them (if they expect to be able to do anything with Windows for Pen Computing). --
-From: Lionel Job <lioneljo@microsoft.com>
To: joero
Subject. RE: Another VB questions 3rd times
Date: Friday, November 06, 1992 5 17PM
According to the VB team and the Pen team, the files Yuh Fuu Wu is asking for ship in Windows and Pen computing There is no need from < 87 lines more (you've seen 38%) >>

一封從Microsoft美國總公司寄來的電子郵件

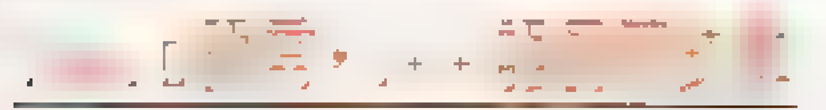
畫面狩獵者 秀圖函式庫應用篇

/郭祥祥・鄭順火

不久前為大家推出的畫面狩獵者，軟體內所附之電腦語言函式庫，包括C語言、C++語言及PASCAL語言。

如果您是位程式設計師，而且對以上語言不陌生，看了軟體內所附的應用示範程式，相信您即可駕輕就熟的將函式運用於自己的程式中了。以下筆者將與各位談談此函式庫之應用技巧及注意事項。

作者為了使畫面狩獵者所佔之記憶體減至最少（目前市面上功能相似之軟體約佔去17K～65K不等，遠大於畫面狩獵者所佔之2K記憶體），不惜犧牲掉秀圖及格式轉換程式之簡單性（這很值得，試想還有那個畫面擷取軟體能和銀河飛將在記憶體中一起共存？）。限於篇幅的關係，本文只向各位介紹語言函式庫之應用，有關函式庫程式及圖形檔格式，待筆者向主編多要幾篇篇幅後再向各位介紹。



Turbo C語言及C++語言函式庫所含之函式有：

```
int Show CAP ( char * filename ) ;
void Set Screen Mode ( int mode ) ;
void Color256 ( char * palet256 ) ;
void Color16 ( char * palet16 ) ;
```

Show CAP（ ）為函式庫中內容最為複雜的一個，不過您用不著擔心，只需要把欲秀出之CAP圖形檔檔名以字串參數方式傳給本函式，它將幫您分析檔頭、將螢幕切換至繪圖模式、秀出該圖形、填圖形調色盤等。在此特別提醒讀者，反斜線字元"\"在C語言及C++語言中作為控制碼之用，因此檔名路徑中的"\"前務必要再加上另一反斜線字元才能正確編譯完成，如：

```
result =Show_CAP ( "C : \\SAMPLE.CAP" ) ;
```

圖形秀出後本函式的任務就已完成，其將跳回呼叫之主程式，接下來您可用Turbo C的getch（ ）函式等待使用者敲任何一鍵，或以Turbo C的delay（ ）函式等圖秀出幾秒鐘以後，再以本函式庫所提供之Set_Screen_Mode（3）函式指令將電腦螢幕切回文字模式（彩色螢幕的文字模式為3號）。當然您也可以先不切回文字模式直接秀下一張圖，最後再切回來即可。

Show_CAP（ ）函式在返回呼叫之主程式時將傳回一整數值，其代表的意義有：

- 0　表示　傳入之檔名為GetCAP所抓之圖形檔，已成功秀出
- 1　表示　傳入之檔名不是GetCAP所抓之圖形檔
- 2　表示　輸出/輸入錯誤或檔案不存在，如：空檔名等
- 3　表示　記憶體不足

須注意的是Show_CAP（ ）函式並不會幫您判斷您的電腦是否能切換至圖形所能被秀出之模式，換句話說：如果您想在一般VGA電腦上秀出一Super VGA電腦上所抓下之高解析度畫面，您

將只會看見螢幕變色，並無您所預期的畫面。假如您仍然堅持一定要目睹一下該圖形畫面晚上才能睡得著覺的話，筆者建議您可以試　試畫面狩獵者的圖形格式轉換程式（到目前為止已有可轉成 GIF、PCX、Colo-RIX 的三種轉換程式，其他程式如 Windows 3.0 BitMaP 及 DP Ⅱ 的 LBM、TarGA、PIC 及 TIFF 正在撰寫中，將盡快為大家推出），將圖轉成市面上繪圖或秀圖軟體能接受之格式，借用這些軟體將畫面秀出或印出，滿足一下您的好奇心！

另外兩個函式分別為 Color256（）及 Color16（），前者所需的參數為一大小為 256 * 3 = 768 位元組之字串，後者則接受一大小為 17 位元組之字串參數。768 位元組字串每 3 個 BYTE 儲存一個顏色之紅、綠、藍（R、G、B）比率，各位元組值之範圍為 0～63。如此將 256 個 R、G、B 值設好後傳給 Color256（），則可將 256 色模式之 DAC（Digital to Analog Converter）設為您所定的顏色；而 Color16（）所接受之 17 位元組字串可用來設定 16 色模式螢幕的調色盤，其最後一位元組設定 Border/Overscan（邊界）顏色，此位元組通常為 0。

最後，請各位不要忘記在您的程式開頭處宣告程式中所用到之函式。

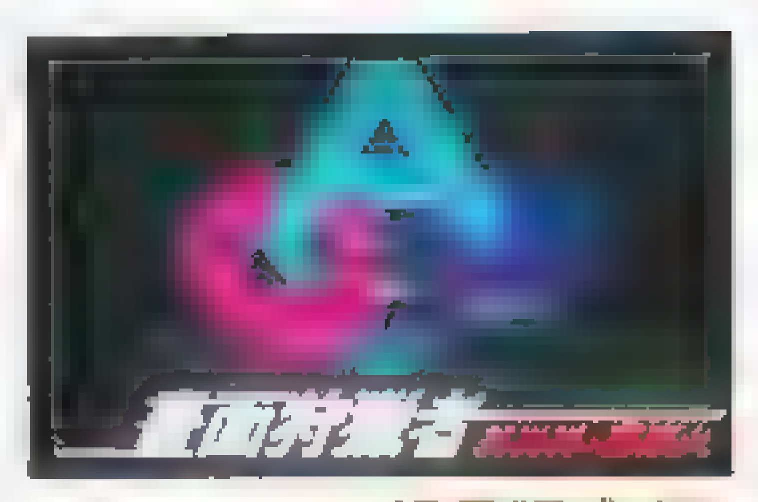
C++ 語言使用者：

```
extern "C" { void Set_Screen_Mode ( int ) ; }
extern "C" { int Show_CAP ( char * ) ; }
extern "C" { void Color256 ( char * ) ; }
extern "C" { void Color16 ( char * ) ; }
```

C 語言使用者：

```
extern void Set_Screen_Mode ( int ) ;
extern int Show_CAP ( char * ) ;
extern void Color256 ( char * ) ;
extern void Color16 ( char * ) ;
```

編譯時請選用 HUGE 模式（Turbo C 2.0 版請選用 Options ➡ Compiler ➡ Model ➡ Huge，Borland C++ 2.0、3.0 版請選用 Options ➡ Compiler ➡ Code Generation … ➡ Model ➡ Huge）。再設一個 PRJ（Project）檔將您的程式與畫面狩獵者所附之 CAP.OBJ 連接起來即可執行（設 PRJ 檔方法請自行參考 Turbo C 或 Borland C++使用手冊）。



Turbo Pascal 語言函式庫

Turbo Pascal 語言函式庫中所含之程序（procedure）有：

```
Show_CAP ( filename : string ;
           var message : integer ) ;
Set_Screen_Mode ( mode : integer ) ;
Color256 ( palette : palet256 ) ;
Color16 ( palette : palet16 ) ;
```

與 C 語言、C++ 語言相同，Show_CAP 需要一個字串常數或變數傳入欲秀之圖形檔名，以及一個整數變數用以傳回訊息，傳回值可為 0、1 或 2，意義與前述者相同。Set_Screen_Mode 程序可將螢幕切換成您所傳入的模式。

此外，筆者在 CAP55.TPU（5.5 版用）和 CAP60.TPU（6.0 版用）中定義了兩個型態：

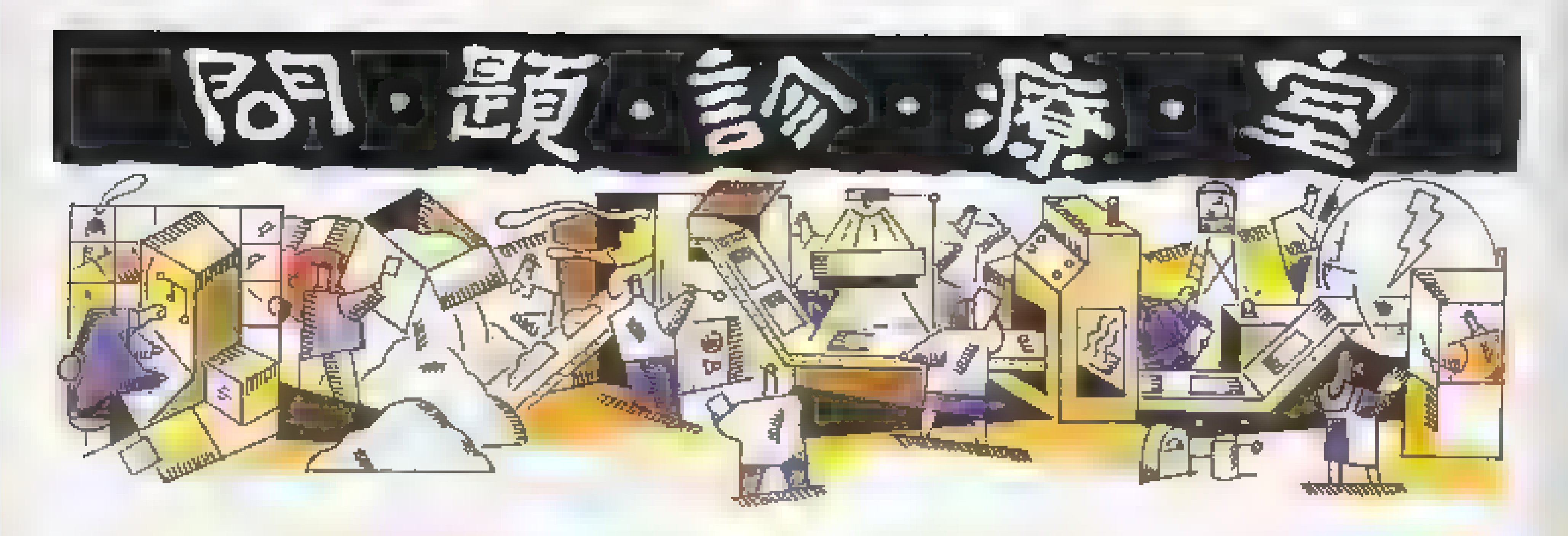
```
type palet256 = array [ 1..768 ] of byte ;
     palet16 = array [ 0..16 ] of byte ;
```

用於調整調色盤（或 DAC）顏色。欲傳給 Color256 之參數必須宣告為 palet256；傳給 Color16 之參數則需宣告為 palet16，例如：

```
var p16 : palet16 ;
    p256 : palet256 ;
```

p256 中可儲存 256 種顏色的 R、G、B 三原色（0～63），共有 768 個位元組，使用 Color256（p256）即可將 DAC 的顏色設定成您所要的顏色；同樣的用 Color16（p16）即可將調色盤設定成儲存於 p16 中的 17 個值。

至於每一種模式所用的顏色是儲存於調色盤、DAC 或用其他特別方式儲存，您必須參考相關的文獻。市售的抓圖軟體中，有的作者對這方面沒有深入研究，竟要使用者自行決定要抓調色盤或 DAC 的顏色，實為不智之舉。



台北市 吳嘉財

我有一台 ACER 9159，286，最近想升級成 386 DX 33 或 486DX 33，請問需要分別改些什麼東西？大約分別預算是多少？另外裝多少 RAM 才比較合適？

你電腦的磁碟機、介面卡、硬碟、鍵盤、螢幕可搬到新的電腦上，但是請詢問電腦公司是否介面卡會太老舊？是否要換新？其他方面最好也詢問一下。電腦升級需依您的使用需求預算而定，以下僅先提供您做參考。

386DX 33 主機板加上 CPU 的價錢大約在 6800 元左右，而 486DX 33 大約 17000 元，而此價錢都是市價，如果您有熟悉的電腦公司的話，只換主機板的話會更便宜。整台全換的話，386DX-33 大約 20000 元；486DX-33 大約 30000 元，以上皆不含螢幕。硬碟 120MB 大約 9000 元；彩色螢幕大約 8000 元；VGA CARD 1024 × 768，256 色大約 2400 元。

而 RAM 的價錢大約在 1MB 一千元，您要裝 RAM 的話，最少要裝 4MB，預算許可的話加到 8MB 或 16 MB 更好。

桃園市 林明村

本人買了一套畫面狩獵者，使用後發現一些問題：為何抓圖時沒有剪裁功能的設計（上下框的設定）？抓到的圖片要使用何種繪圖軟體做編修？另外，在銀河飛將 II 下抓圖，需解發一段時間後才有反應，該如何解決？

抓圖時有剪裁功能的抓圖程式其實也不多，譬如抓圖大師。有剪裁功能的好處是想抓那就抓那，而且也可節省一些硬碟空間，也是還不錯的。不過畫面狩獵者沒有剪裁的功能，原因可能是作者覺得這樣程式可能不是很好寫，而且遊戲種類及解析度繁多，繪圖頁也不盡相同，要做這種設定可能會很複雜，所以畫面狩獵者是設定在抓的速度快，適用各類型解析度的遊戲，所以就沒有剪裁的功能了。

如果您要將抓到的圖做個編修的話，可用畫面狩獵者附的 CAP2GIF.EXE 或 CAP2PCX.EXE 將檔案轉換成 GIF 或 .PCX 檔。.GIF 可適用在雷影 256、達文西等繪圖軟體。.PCX 檔可適用在 DP II、達文西等繪圖軟體。

至於您在銀河飛將中發生的問題，說明書 P5 就有寫了，不過說明的不是很清楚，在此說明一下。所謂的「安全時期」就是硬碟沒有在讀取資料的時候，所以在按下熱鍵時，如遇到硬碟在讀取資料，程式偵測到就會延遲觸發。因為銀河飛將讀取硬碟的頻率非常頻繁，所以才會發生這種情況，此為正常現象。

台南市 李長駿

小弟在下看了 41 期的「如何加大個人電腦的記憶體空間」（好長的篇名）後，心動馬上行動，把 RAM 擴充到 4MB，但是非常不幸，我現如寶典的吞食天地卻因此不能玩，原因為何？在開場動畫畫面時，畫面除了左上和右下角外，其餘均被消成黑色且當機。於是想恢復成以前的配備，所以拆掉 3MB 的 RAM，結果令我@#$！……連開機時螢幕跟主機都毫無反應，只聽見硬碟的聲音。恢復成 4MB 後，一切正常，真怪，於是向同學也借一套來試試，也是一樣。但是玩其他的 GAME 卻很正常，如亞特蘭提斯之謎、魔獸之爭 II…。

您的問題經過我們測試後發現一切正常，沒有發生您所提到當機的現象。由於來信並沒有您電腦配備，開機檔及定詳細資料，因此很難探究真正的原因，但應不至於是加裝記憶體的關係，根據您的描述推測，可能是 VGA 卡上記憶體位址衝突所致，您可以在 CONFIG.SYS 中的 EMM386.EXE 後加上 X=A000-BFFF 參數，或許可以解決問題。

另外還要跟您說明一個記憶體的概念，一般主機板上記憶體的插槽分為二個 BANK，每個 BANK 又有四個 IC 插座，要特別注意的是記憶體一定要一次插滿 BANK 內的四個插座才行，因此您 4MB 的 RAM 一定要四片同時插滿，如果只插一片在開機時，記憶體測試時就會當機，也難怪您會聽到電腦啪啪的抗議聲了。

台中縣 唐蜀茜

我入 GAME 的時間極短，甚至沒有多餘的精力在 GAME 的世界。只是看到雜誌後很驚訝，竟有人如此"認真"地在玩 GAME，彷彿除了休閒外，還有很多很多我以前都不知道的內涵在內。

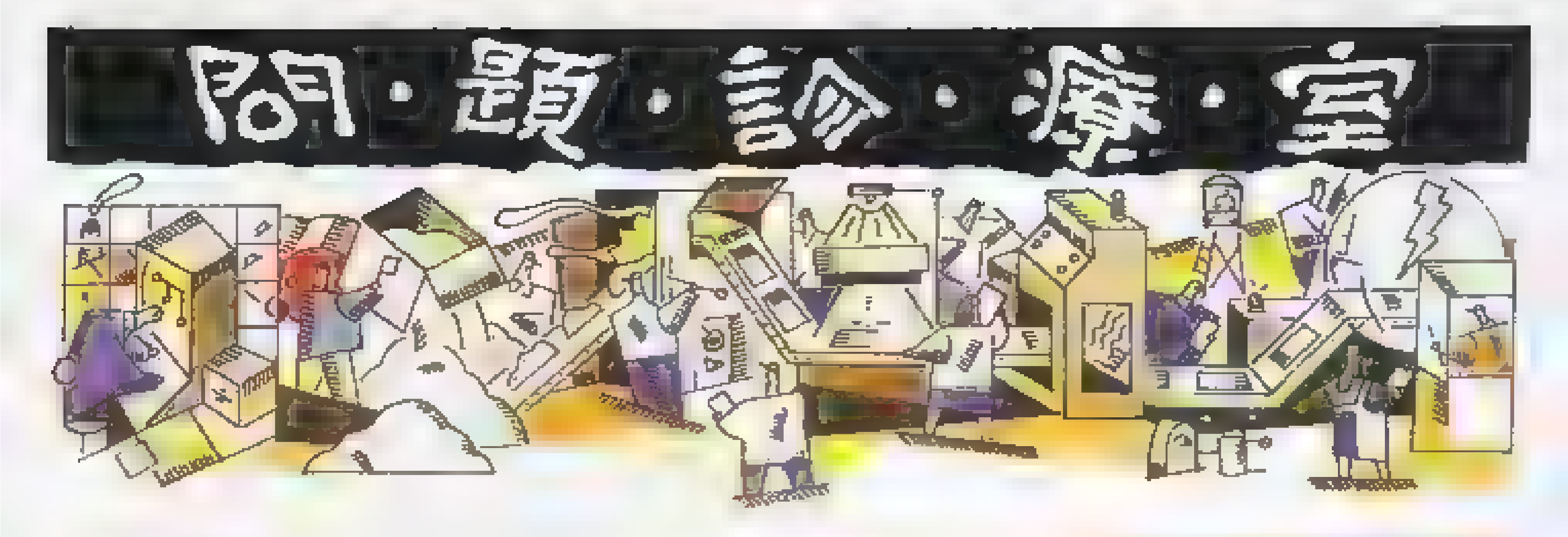
以下是我希望得知的訊息，願各位有空能服務到我

1. 幻想空間 5 的遊戲攻略。

2. 亞特蘭提斯之謎的遊戲攻略。

3. 瑪麗姐妹的出片日期即可否預約郵購的方式？

而 1、2 項是我苦思不得其解下所出的下下策，望能成全，至於第 3 項則是非常喜歡的遊戲類型，希



望能早日到手。

A：幻想空間5的攻略在雜誌第34～36期；亞特蘭提斯之謎的提示在雜誌第42、43期；瑪麗姊妹已出片。您可以以郵購過期雜誌的方式得到攻略，遊戲也是相同，在雜誌最後一頁劃撥單上的軟體世界傳播站有郵購方式，如有不清楚的地方可打服務電話詢問。

苗栗縣 謝宏棋

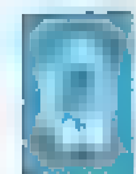
Q：我覺得要提昇國內休閒軟體的水準，應讓讀玩家親自去體驗，如「劇本接龍」，或增加「邁向寫GAME之路的篇幅」，使讀者由客觀的角度，親自深入製作軟體的程度，使遊戲更具可玩性。

另外，遊戲的攻略刊在雜誌上，應該是多種遊戲的攻略一起刊出，篇幅要減少。因爲遊戲攻略出刊，並不代表大部分的玩家都有其遊戲，多管齊下的火力，依玩家們所需要的，才會真正去吸收。

台北縣 陳俊仁

Q：希望以後的票選，不要選到10名，3、5名就很多了，而過有的人根本沒有玩那麼多GAME，而要讓他選那麼多，有失票選的合數性，就算玩了20、30套的GAME，也不一定每一套都是好GAME。

台中縣 楊錦程



Q：希望貴刊能增設「預期新Game票選排行榜」，能讓遊戲出版公司知道玩家目前最期待那套遊戲，讓他們能加緊腳步製作，也能注意品質水準。

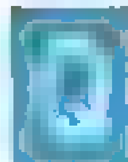
台中市 梁子超

Q：本人很希望貴刊能將以往的軟體世界雜誌的精華部分抽出，出版一本軟體世界珍藏本，令無法補購貴刊之讀者，有機會找回他們所需之資料，不是很好嗎？

香港 梁貫添

Q：不知香港讀者可否訂閱雜誌？應該怎樣做呢？在攻略單行本方面，在香港想找到它是很難的。在最初兩本（即魔法門Ⅲ和蜜島小英雄Ⅱ），也是走遍千山萬水才買回家，但以後的就連看見也沒看見了。不知可否加印？或爲香港讀者提供訂購方式呢？

鳳山市 陳禮中



Q：現在的休閒軟體，已經不只純粹站在休閒娛樂的角度而已，在劇情中，往往也有發人深省的一面，往往也有教化眾人的道理，如能將這些道理舉例出來，我想也能傳達這些道理給讀者知道，藉以端正道德風氣，我想也是樁好的一件事。

A：許多讀者（保守估計約有3成）反應雜誌內連載攻略之篇幅太多，未能有效照顧大多數的讀者，無可諱言地，截至目前爲止，攻略篇幅在雜誌內容上佔有及重要之比重，本社也一直深爲此問題所困擾，經過多次的溝通研究，在新的年度裡，本刊內容將有一些重大的變革，敬請各位讀者拭目以待，並予本刊之求變求新之改革方式予以肯定與支持。

這些變革將包括精簡攻略篇幅、增加全新專欄、持續穩定推出攻略單行本、廣告頁數不編入雜誌頁數……。本社爲求提供讀者們上之需求，將儘速讓這些構想早日實現。公正、客觀、迅速、期實，是我們在內容上對我的要求；求新求變，不墨守慣例，是我們永續經營的方針，而這些理念全建立在服務讀者的基礎上。

劇情在某些特定類型之遊戲中佔有著極重要的靈魂地位，好的程式設計師與好的劇本架構，若能互相搭配，將是玩家的一大福音。本社將助有心於劇本創作之讀者一臂之力，增闢劇本接龍之專欄，或提供劇本創作之寫作格式。

意見調查表及票選排行榜最能反應讀者之意見，本社將研擬更多的票選活動，包括遊戲分類票選（依遊戲種類或以代理及國人自製區分……）、國外遊戲票選及「預期新片票選排行榜」，以提供讀者之喜好程度供遊戲出版商參考。當然，我們也會事先斟酌各種票選活動之可行性、必要性及其可能之負面影響。

至於合訂精裝本實在是一個非常好的建議。本社正在評估將軟體世界追蹤報導合訂成一本，及推出從創刊號至第40期的精選集的可行性。

另外由於有很多海外讀者希望能開放海外訂戶及郵購事宜，本社亦希望能爲這些讀者解決這長久以來的問題，所以正在評估以何種方式來滿足海外讀者，不過郵資可說是最大的難題，本社一定會竭力解決的。

多年以來，軟體世界雜誌伴隨各位的電腦休閒軟體上一起成長，我們欣見許多新的人口加入我們所熱愛的電玩領域，而許多的新手如今也成爲我們忠實的讀者。我們期望這本雜誌不但成爲您夢幻國度裡的良師，也能成爲您真實人生裡的益友。

睜大您的眼睛，抓住您的權益！

徵求下列文章：

黑暗之蠱完全攻略心得　影之獄攻略心得

近來發現一些讀者非常的省，投稿電玩短路時，都是用一些只比衛生紙好一點的紙，有些連背面都已「用過」了，讓我們遲遲不敢下手。所以請各位至少找張較「乾淨」的紙，如此還能讓您的大作增加點價值感，甚麼對吧！另外投稿電玩短路的讀者注意規格，請勿著色，OK？

由於目前郵購國外遊戲日益方便，歡迎擁有國內未出版遊戲，「財力雄厚」的玩家，踴躍來稿，本雜誌開放未出版遊戲的稿件，投稿專欄如下：

一、下列專欄開放，
[illegible]

- 遊戲攻略：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之簡易攻略或攻略心得。
- GAME 林秘笈：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之初期冒險、提示篇、心得篇及新手上機篇。
- 遊戲獵人：各遊戲軟體公司所出版遊戲之評析。
- 百戰天龍：包含軟體世界、電腦休閒世界之遊戲。
  (1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。
  (2) 遊戲資料檔剖析。 (3) 攻略小秘技。
- 電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧。
- 天外一章：以軟體世界遊戲爲主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。
- 紙上談兵：軟體世界、電腦休閒世界各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。
- 補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。
- 電玩短路：關於各類 PC GAME 的趣味漫畫，黑白即可，不用上色。
- 不吐不快：關於 PC GAME 的趣聞、苦水或想發洩的事。
- 硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧，如記憶體、音效、硬碟……等等。

二、投稿須知

- 各類專欄撰稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的 IDEA，歡迎來電討論，服務電話：（07）384-8088 轉 289。
- 務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！並在信封上著明所要投稿的專欄。
- 爲登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。
- 需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。
- 文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。
- 所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。
- 請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度或遊戲畫面圖形檔（格式爲 LBM、.BBM、.PCX、.GIF、CAP）磁片隨同攻略寄來，稿費另計。
- 漫畫稿：
  請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求簡明、清晰，並附上文字解說，漫畫上的任何文字全部以鉛筆書寫，請勿著色，請務必合作，免遭退稿。
- 單幅漫畫稿規格：
  寬 11 公分，高 8.5 公分。
- 本刊對採用的稿件有刪改權。
- 作品經發表後，版權歸本刊所有。
- 爲免郵寄失誤，請自行影印留底。
- 稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；黑白漫畫每幅 300 元起；不吐不快每則 200 元。作品如經刊登，贈送當期雜誌 份。

來稿請寄到：高雄市郵政 28 之 34 號信箱。服務電話：（07）384-1505

郵購過期雜誌（非當月出刊之數）的玩家，19 期以前每本售為 40 元，20 ～ 37 期每本 60，38 期開始到目前為止，每本元。軟體世界雜誌 1 ～ 8、1、12、14、15、16 期公司已存貨，請不要再劃撥。

郵購產品時，請加入所需回郵用，雜誌每本郵資為 20 元，攻單行本每本郵資為 40 元。

片維修費用如下：

磁片資料因操作不慎而受損，須重新 Copy 者，每片 10 元。
更新磁片者，須將原片的「屍體」寄來（不可分屍），每片 30 元。

維修時，一律以郵寄方式處，請勿直接送來公司，請記得上新台幣 40 元的回郵費用（三以上時回郵為 60 元）。

如您在寄件（劃撥）一個月之尚未收到我們寄回的東西時，即刻利用本公司服務專線查。

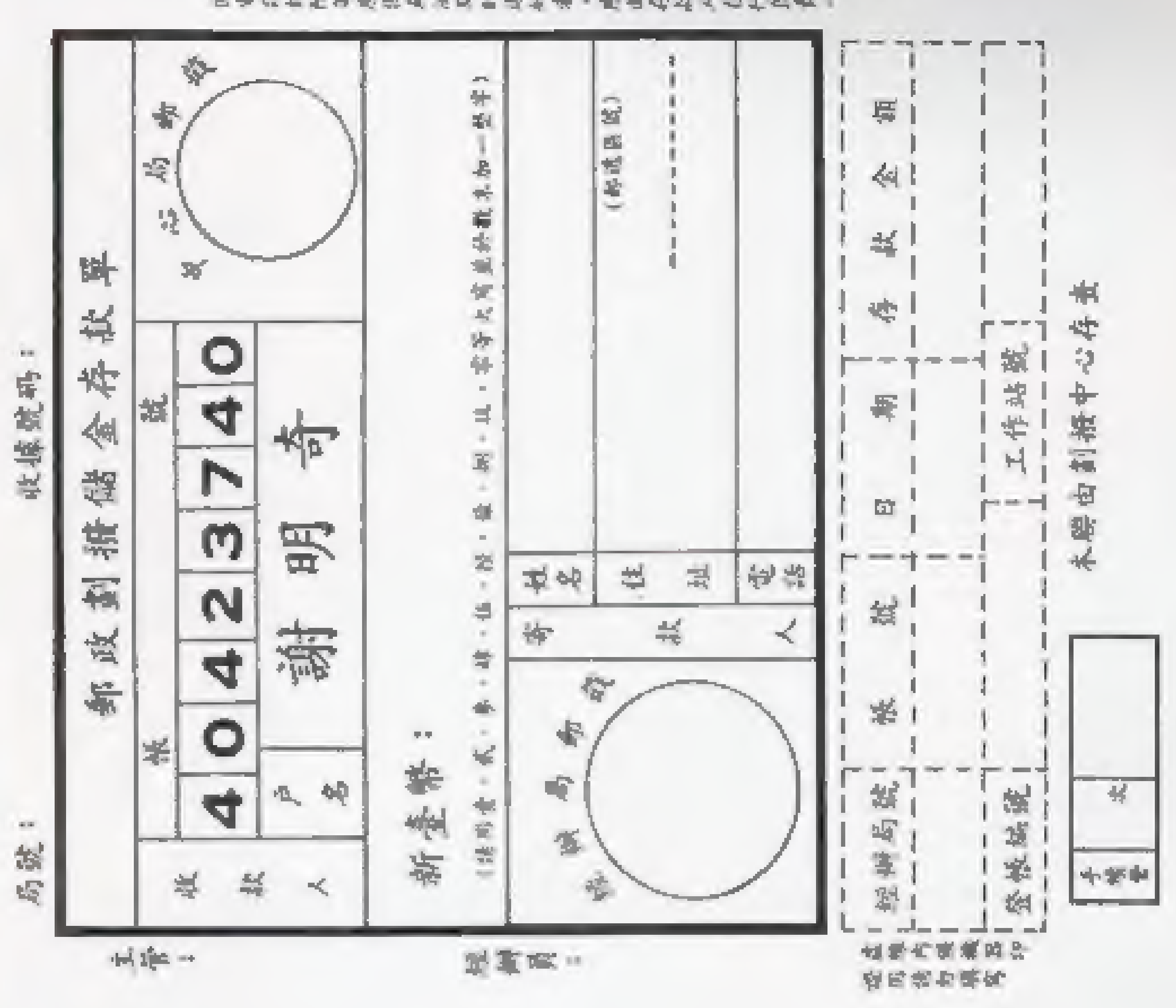
為服務專線佔線情況嚴重，各有關遊戲攻略方面的問題，請函詢問。詢問時，請詳述目前度及您遇上的麻煩，以及原文錯誤訊息，以便我們處理。使服務專線時，請長話短說，避佔線時間過長。

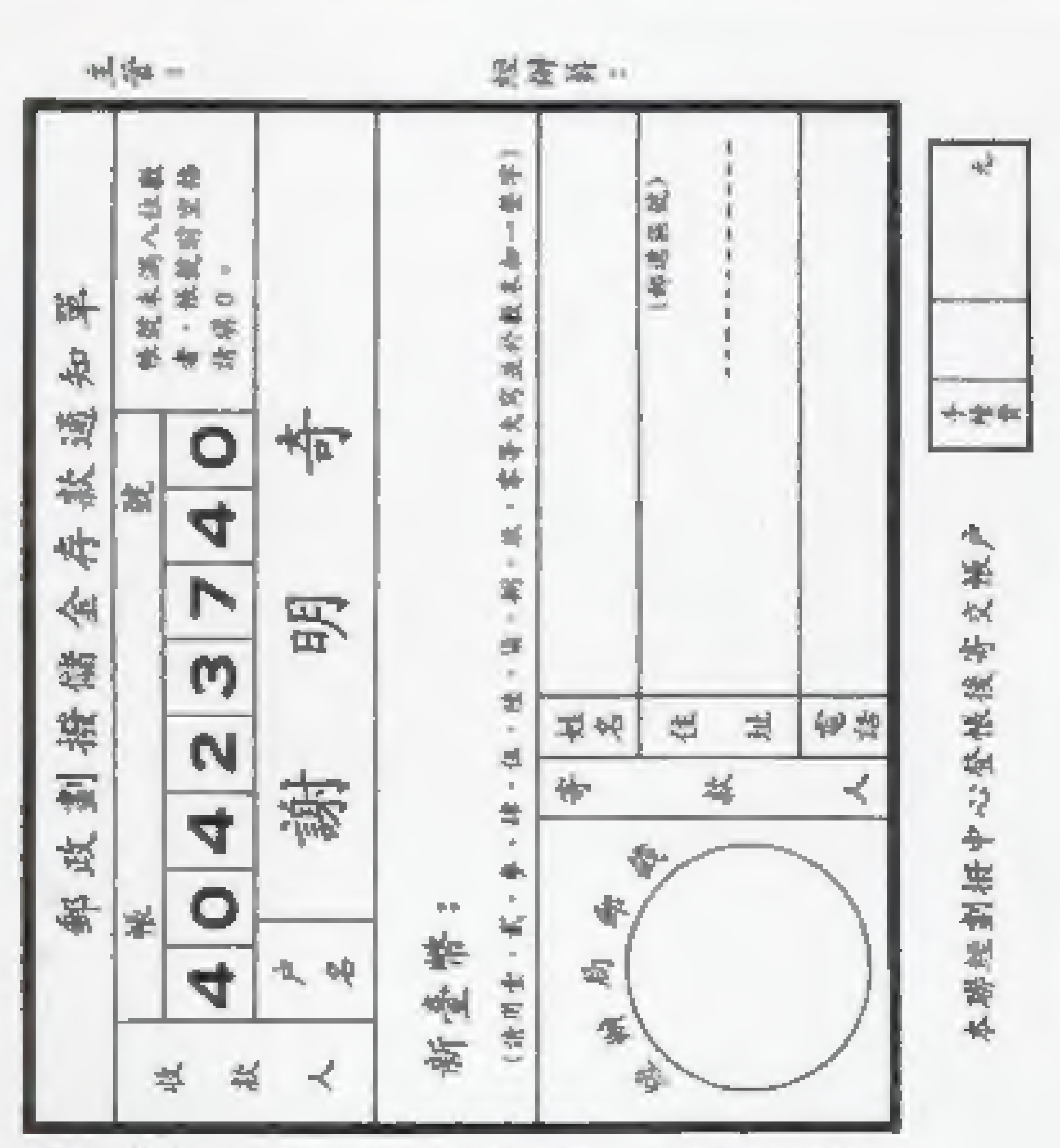
意外的訪客音效插頭，由於要批向國外訂購，而各位訂購時一個一個的劃撥來，早訂的人等很久，使得我們作業上非常方便，所以從即日起，我們將止訂購，原先已訂購而沒有收產品的，我們會將您的SS儘快回。

務專線：(07)384-1505

台北 BBS 站：
(02)788-9184（24 小時全年無休）

高雄 BBS 站：
(07)384-1505（晚上 9:00 ～翌日早上 9:00，假日全天）





請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」背費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期430元　□一年12期860元

自____年____月號至____年____月號止

□新訂戶　□續訂戶(訂戶編號________)

年齡____　職業____　電話________

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　□魔奇音效卡　□過期雜誌

產品名稱____________

數量____　總金額______

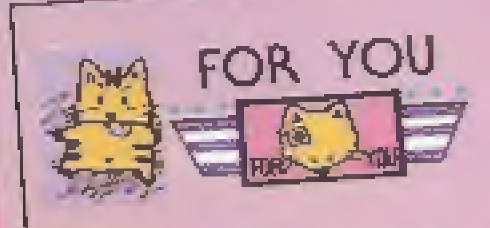
三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量____片

維修費_____+郵資_____=總金額______

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。

否則應請換單另填。



親愛的毛頭：

我的老友！好久不見，混的可好？見你如此沈爛於電腦遊戲中，真擔心你那親愛的豬妹會發生「GAME」變！（雖然她長得如此安全）

從小一同穿破褲，追學姐的老友我，又來陷害你了，還記得當年玩魔法門Ⅲ時，咱們一起「共渡晨昏」的日子嗎？現在根據我的內線消息，魔法門外傳快生出來了，訊息是改成咱們那阿彌陀佛的中文字，操作介面大致沒變，玩的這遊戲背景所在的Xeen大陸，有著打不完的怪物，越難越好的謎題呢！自動繪地圖功能及筆記本記載物品功能，讓我們不用再老是迷路或忘東忘西了！

玩GAME不忘讀書，讀書不忘玩GAME！
別像我！老是和學弟妹一起上課！

祝 功力大增

P.P.S. 魔法門外傳一出現，我第一時間告訴你！

八竿子打不走
纏你一生的人　帥哥老皮

1993.2.9

金庸原著瀟灑搬上 PC • PC 武俠史上再添佳話

笑傲江湖

金庸

●中文版●

智冠科技股份有限公司

江湖，人心險惡、正邪難分⋯⋯

名門正派難免有野心不肖之徒
邪魔歪教也不乏至情至性之士

辟邪劍譜到底落在何方？日月神教的"家務事"誰人能解？
數大門派間是假團結真暗鬥嗎？玩者將扮演
主角令狐沖，淌這趟渾水，管定閒事！